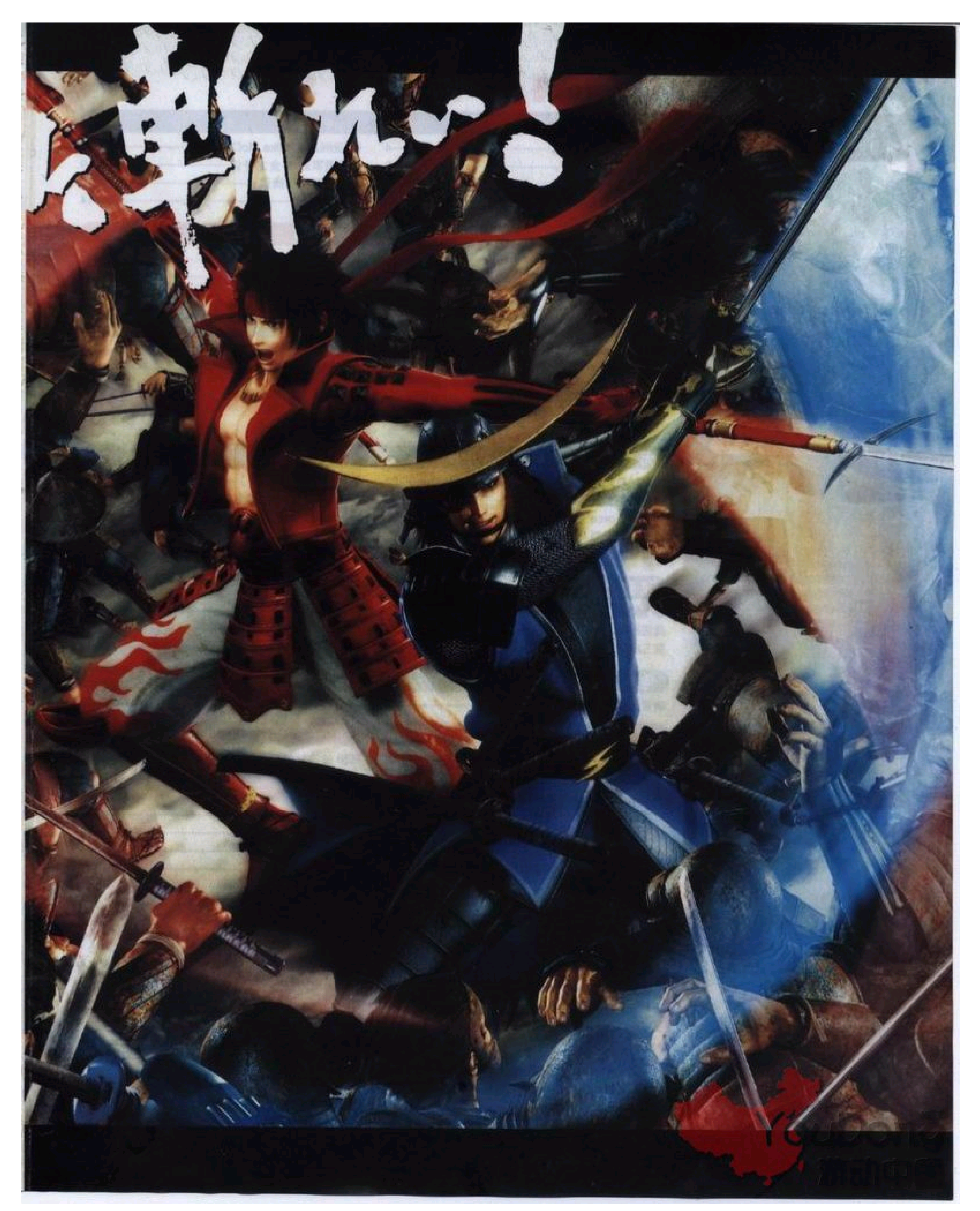

2005 17
电软视点「请君入瓮」XBOX360与PS3内幕较量独家揭露!
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
1 赠品 怪蛋英雄烫金边贴纸
赠品 2 OZ超大海报
赠品 3
4 赠品
樱花大战5全剧情
看看CHINAJOY2005
零 刺青之声
捉猴啦3
第三次超级机器人大战α
战国BASARA 钢之炼金术师
影之心 来自新世界
6大作 彻底攻!
卷头特报
完全直击四大焦点
独家深入展会现场
CHINAJOY
本刊记者特别专访 EA/KOEI/乐升 中国战略解秘
话题交锋「2005，风生水起」
展会特评「为谁而来」CGT报道「任天堂式娱乐」
大手厂商追踪「高峰话题完全实录」
PLAYSTATION MEETING 2005
话题交锋「SONY情调」特别调查「PSM年代记」
彻底报道「PSM2005全记录」
XBOX SUMMIT 2005
话题交锋「白魔当道」
完全追踪「XS2005记事」
SQUARE·ENIX PARTY 2005
焦点「最终幻想XII」
发售日/新情报/详细资料统统入手!
速报! 超大作全公开!
生化危机5
次世代主机战略发表!
兰古瑞萨3 PS2版详细报道 胜利十一人9 PSP版公开!
真·三国无双4 猛将传/死或生4/幻城杀手/魔导奇兵
电子游戏综合情报志
总164期 定价:9.80元
ISSN 1006-5032
17
9 771006 503000


PlayStation 2
戦国
BASARA
TM
打破陈规旧俗的约束，飞向无限自由的天空
在战国乱世的舞台上如同梦幻般华丽地飞舞
冲破时空历史的界限，展示最具个性的真我
和你心目中的英雄携手开拓一片崭新的天地


斬れい！

GAME SOFTWARES
电子游戏软件

Vol.164 2005/17

半月刊 每月1日/15日出版

创刊时间：1994年 定价：9.8元



封面主题 最终幻想VII 少年归来

STAFF

主办单位 中国科协工程学会联合会
社　　长 叶宗林
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
总 编 辑 杨帆
执行主编 杨桐来
联系地址 北京61-66信箱
邮政编码 100061
编辑电话 010-64472729-412
电子邮件 vgame@public.bta.net.cn
传　　真 010-64472184
邮购电话 010-64472177 64472180
广告电话 010-64472920
广告联系 佟磊
广告电邮 vgame@public.bta.net.cn
印　　厂 北京乾洋印刷有限公司
订　　阅 全国各地邮局
国内刊号 CN11-3505/TP
国际刊号 ISSN 1006-5032
邮发代号 82-648
广告许可证 京西工商广字0065号
常年法律顾问 刘岩 北京康达律师事务所
官方主页 www.vgame.cn
官方论坛 www.magiczone.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

China Joy 完全直击

PlayStation Meeting 2005 特别报道

Xbox Summit 2005 完全直击

SQUARE · ENIX PARTY 2005 特别报道

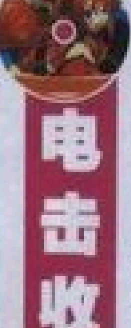
无双报道

攻略人行道

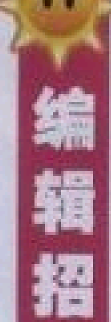
电软视点

电玩铁板烧

别致专栏



电击收藏



编辑招聘

电子游戏软件招聘 1、精通日语(达日语一级者优先)；2、能够独立完成游戏并制作攻略(熟夜技能也很重要喔)；3、熟悉电子游戏(或掌机游戏)，了解相关历史(有某一方面的特长更好)；4、文笔流畅，思维活跃(擅长写长篇文章大欢迎)。

电击收藏招聘 喜爱视频制作，熟悉AE或相关视频音频处理软件者（可提供作品者优先）。

应聘注意 请将个人简历(请尽量详细，并详细说明自己在游戏方面所擅长的领域)以及相关作品(能够展示你在游戏方面水平的文章)发至：

地址：北京安外邮局75号信箱 电软招聘部
邮编：100011 Email:
应聘咨询电话：010-6

中国展指向

电软相随 贰零零伍

7.20 China Joy

作为游戏迷，除了每天要玩游戏，每月要买杂志外，就剩下每年要期待的几个展会了。以前看日本美国，我们要吊着舌头，因为那对于普通中国玩家而言实在是太遥远了一点。现在，中国大大小小的展会犹如雨后春笋，让一帮曾经成天急需精神拓荒的人们似乎找到了希望，而且一上来就有大鱼大肉端上来的趋势。作为中国游戏展会发展初期，作为媒体人我们并没有要把其与国外展会硬做比较，那样实在太不公平，相反，我们给予其更多支持。毕竟等了那么多年，总算盼到属于我们玩家自己的展会了，虽然里面还有太多与电视游戏无关的内容，虽然属于电视游戏迷的舞台仍旧小小。（P4）

7.21 PlayStation Meeting 2005

SONY一年一届的“交代”，不得不说这一届来的时间就显有点寸，赶在微软日本发表会的前四天，不由让人浮想联翩！当然了，人家年年差不多也都是这个时间，也不能就一定有什么阴谋说，关键还是得看内容，到底有没有什么指向性的东西在里面。（P16）

7.25 Xbox Summit 2005

下世代主机没几个月就要有一位先行亮相了，接下来这段时间里，我们会看到接连不断的微软活动，除了大搞眼球秀，在XBOX苦战的日本市场美国大佬还会花上更多的金钱让日本人吃下自己那一套，这个高峰会不过是微软日本战略的开场白而已，真正的美国式娱乐还在后头。（P30）

7.30 SQUARE·ENIX PARTY 2005

既然执日本软件大业之牛耳，SQUARE·ENIX在火热的七月当然有理由牵同几个大厂一起扎堆举办展会。场地我们很熟悉，过几个月我们就要走一趟，而这次为了永恒的FF，我们有必要提前踏入这片圣土，OK，这次的活动真的是很精彩。（P36）

电软上海特派组/小哆、小熊
发表会报道组/龙马、雷风、……北斗、月繁、天涯

YouDong 游动中国



2005 风生水起

由新闻出版总署、国家版权局、科学技术部、国家体育总局、国务院信息化工作办公室、中国国际贸易促进委员会以及上海市人民政府等单位共同主办的“第三届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会(ChinaJoy)”于2005年7月21日在上海新国际博览中心隆重开幕……

ChinaJoy进行时

2005年7月的上海，与往年的感觉没有什么不同，天气依旧是闷热潮湿，人们也还是忙忙碌碌。对于ChinaJoy，发生变化的，除了时间定在这个最炎热的夏季，那就要算是展会的内容逐步丰富，涉及面明显有拓宽的趋势。微软、EA、索尼、史克威尔·艾尼克斯、育碧这些游戏界的巨头也开始把这一展会作为其宣传家用游戏的新阵地。有目共睹的是，近二年，除了网络游戏的兴盛，国内的家用游戏也略有起色，行货PS2的进驻和神游引入的任氏掌机，都预示着未来这一领域的发展前景会越来越被看好。中国的游戏展会从2003年12月开始步入正轨，首届ChinaJoy在北京的冬天里点燃了国内声势最旺的一把火，虽然第一届的内容构成基本是以网游为主，不过只要是展会的既定模式形成，那么以后的发展便可以随潮流而动了。

娱乐与专业，雅俗共赏

2005 ChinaJoy是落户在上海之后最“热”的一次，除了天气，本届展会在规模和展示内容等方面都较去年有了更大的提高。展览面积达到25000平方米，现场展示的国内外最新的游戏产品将超过200款，涵盖网络游戏、PC单机游戏、电视游戏、室内大型街机游戏、掌机游戏以及手机游戏等休闲娱乐平台，其中60%的展出游戏内容还没有推向市场。此外，现场还展示了游戏相关的硬件产品、时尚数码产品、高端玩具以及最新的数字家庭娱乐系统等。国内外知名的游戏厂商不仅带来了新近开发的高端电子娱乐产品，同时为了增加宣传的影响力，还搭配了丰富多彩的现场活动或者是邀请明星到场造势。像周星驰担任现场嘉宾，接受记者采访；水木年华演唱《完美世界》；米果代言人华少翌献歌为网游产品招揽人气；张韶涵出席九城代言活动；杨千嬅参加网易新闻发布会并主持庆祝仪式；宝岛第一美女萧蔷出席游戏橘子新闻年发布会；上海郎通科技更邀请了韩国明星张娜拉小姐到场与玩家见面。

上面的明星大轰炸光是听着就让人兴奋不已了，估计正是这些明星的捧场使现场多了很多为追星而来的观众，无形中增加了游戏的影响力。除了那些耀眼的明星光辉，在为期三天的展览期间，相关的配套活动也是非常吸引参观者的。包括第三届ChinaJoy动漫游戏角色扮演嘉年华、第二届ChinaJoy电视游戏竞技大赛、第二届ChinaJoy杯展会优秀游戏评比大赛、首届ChinaJoy杯青春风采大赛等多项论坛和活动。

本次展会除了娱乐性上大幅提高外，在专业性上也要大大超越以前的两届。各厂商在展示游戏产业新技术、新产品、新概念之余，同期还参加了第三届中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛、第三届亚洲电子娱乐技术分论坛、中国休闲游戏发展分论坛、第二届中国移动娱乐发展分论坛、第二届青少年绿色上网分论坛这些专业课题讨论活动，邀请产业相关政府管理部门领导和中外游戏产业协会的代表参加，分析当前游戏产业的现状和前景。这些论坛都吸引了大批专业人士的参加，其举办和与会者的水平创国内之最。



中国在大踏步地前进

前面说了这么多，全是为了体现ChinaJoy的进步，这种进步有宏观上的场面和规模的扩大，也有微观上的展会细节丰富。ChinaJoy在中国是什么？有人说是中国的E3盛会，是国内最高的游戏舞台。往年不少网络游戏依靠这个舞台，成功地获得了玩家的注意。这次展会在宏观上的规模扩大预示着中国游戏不仅在国内形成规模，而且已经开始跻身世界行列。本次ChinaJoy上中外厂商展台对垒的场面，正是中国游戏与国外游戏竞争开始的一个缩影。参加此次ChinaJoy的116家国内游戏厂商共带来了185款自主研发的游戏作品，占此次展会参展作品总数的75.5%。在目前已经在国内投入运营的136款网络游戏中，国产网游比例近四成，国外引进版游戏在中国市场上一统天下的局面已经改变。

在中国网游走向世界的过程中，上海的“中国互动娱乐产业高地”角色更加重要。同时，上海将与北京、广东、四川一起成为新闻出版总署确定的“国家网络游戏动漫产业发展基地”之一，为我国游戏出版产业的快速发展提供了更大的空间。ChinaJoy作为目前中国最大、世界规模第三的互动娱乐展会，其宣传前沿的作用正与日俱增，在未来会成为全世界游戏产业关注的焦点。

说过了宏观的影响，在微观方面，本届ChinaJoy各参展单位的水平也大幅提高。与以往游戏展会不同，本届现场的气势就非同寻常，在一号展厅一进门的地方，赫然映入眼帘的就是中国盛大和美国EA的展台。前者是世界最大的网络游戏公司，后者是全球第一的游戏软件开发商，他们双双圈出400平方米以上的展示面积，展出了最新研制的家庭娱乐系统和旗下的十余款游戏。而其余的厂商也纷纷使出浑身解数，华丽的舞台布置、大量的试玩机台、丰富的表演还有震耳欲聋的音响，都是为了争取到玩家的注意力。这些微观的方面使得展会对与参观者来说，提高了观赏的价值，其宣传的效果当然也会有加分。目前国内的游戏展会和国际上知名的E3、东京电玩展相比还有很大的差距，不过看到了这些进步，相信它们之间的差距会在今后逐渐拉近，中国的ChinaJoy必定会成为世界性的游戏盛会……

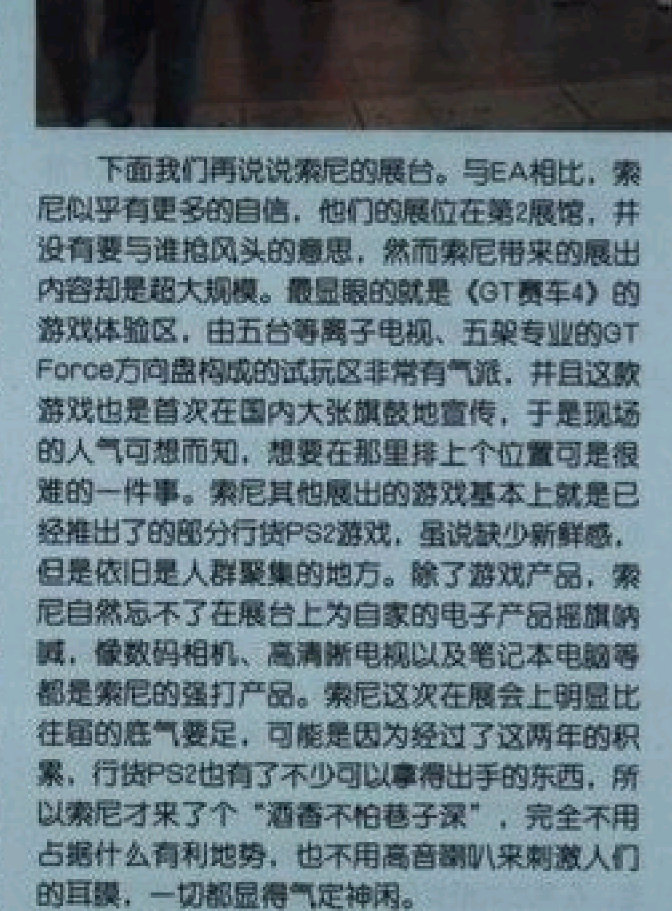
未来，希望

第三届ChinaJoy于7月23日下午5点在上海落下帷幕。三天来，展会的参观人次超过了10万，创造了中国游戏展会新的高度。然而成绩不能作为骄傲的理由，对于中国的游戏产业来说，第三届ChinaJoy是个新的起点。摆在我们眼前的是步入世界殿堂的阶梯，而存在我们周围的则是竞争残酷的漩涡激流。中国的网络游戏和家用游戏都面临着激烈的挑战，今年的成功使中国游戏产业看到了希望的终点；2005，是风生水起的一年！



为谁而来

ChinaJoy2005带给了家用机玩家什么？



7月20日上午10点左右，《电软》和《掌机迷》编辑部的一行四人乘飞机到达了上海虹桥机场，开始了为期4天的紧张采访活动……7月23日傍晚7点半，我们满载着展会上收获到的信息登上了回程的火车，次日早晨7点15到达北京……下面我要写的绝对不是流水帐，而是一路上思考的问题，这个问题我们也曾被人问起过。那就是：这次展会我们为谁而来？

从第一届展会至今，我们每每参加ChinaJoy都会感到一丝尴尬。作为专业的电视游戏平面媒体，我们与大部分展出内容为网络游戏的ChinaJoy似乎格格不入，现场的业内人士也曾问过我们为什么要来参加这样一个网游的展会，而我们的回答就是：为了所有关心这一盛会的读者，我们有责任进行报道。这不是什么豪言壮语，甚至在说这句话时也有些许无奈，我们也想多参加专门介绍电视游戏的展会，然而目前中国的大环境就是网游的天下，很大一部分玩家都是网游的爱好者。我们来ChinaJoy的目的当然不是要盲目地跟随潮流，相反，我们的目光一直在寻找读者关心的内容，从如潮的网游当中淘取带给电视游戏玩家希望的“金子”。

在ChinaJoy上，电视游戏有如身处急流中的磐石，虽然在展会中的比重毫不起眼，然而其突出的位置倒也引人注目。在这次展会上，以家用游戏为宣传重点的只有EA、索尼、神游等少数厂商，不过正是因为数量少，并且他们在现场的布置与众不同所以格外引人注意。首先是EA，其位置选择得非常好，就在从大厅进入1号展馆的入口处。硕大的占地面积中包含手机游戏体验区、家用机游戏试玩区以及展会活动区等。其所有的游戏试玩机台几乎都没有空闲的时候，而展会活动区干脆就是个小型篮球场，等候参加比赛者的队伍也是越排越长。除此以外，在EA展台上方的大屏幕中一直在循环播放着他们为XBOX360制作的游戏画面，这也吸引了大批参观者驻足观看。从展台的整体布局，以及展出内容的丰富性来说，EA绝对是众多国内厂商的表率，从他们的展览方式中我们可以清晰地看到经常参与世界性展会的老道经验。

下面我们再说说索尼的展台。与EA相比，索尼似乎有更多的自信，他们的展位在第2展馆，并没有要与谁抢风头的意思，然而索尼带来的展出内容却是超大规模。最显眼的就是《GT赛车4》的游戏体验区，由五台等离子电视、五架专业的GT Force方向盘构成的试玩区非常有气派，并且这款游戏也是首次在国内大张旗鼓地宣传，于是现场的人气可想而知，想要在那里排上个位置可是很难的一件事。索尼其他展出的游戏基本上就是已经推出了的部分行货PS2游戏，虽说缺少新鲜感，但是依旧是人群聚集的地方。除了游戏产品，索尼自然忘不了在展台上为自家的电子产品摇旗呐喊，像数码相机、高清晰电视以及笔记本电脑等都是索尼的强打产品。索尼这次在展会上明显比往届的底气要足，可能是因为经过了这两年的积累，行货PS2也有了不少可以拿得出手的东西，所以索尼才来了个“酒香不怕巷子深”，完全不用占据什么有利地势，也不用高音喇叭来刺激人们的耳膜，一切都显得气定神闲。

前面这两家都说得比较多，原因是他们几乎囊括了所有展出的家用机内容。而神游这次在ChinaJoy上除了举办比赛之外，还带来了国人盼望已久的iDS。可能对于我们来说，神游提供试玩的游戏没什么新鲜感，可是在现场的许多观众还是表现出了无比的好奇。而且神游采用的方式很体贴，每个展台小姐的手中都拿着一个掌机，在玩家亲自体验游戏时，她们会在一旁作详细的介绍。23号那天，iDS首发，神游的展台活动也升温到了顶点，CGT《山脊赛车DS》的总决赛更是将气氛再次提升。

其他还有几家厂商，如SEGA和SQUARE ENIX，为这次展会带来的都是自家研发的网络游戏。也许是不想太标新立异，或者是暂时没有在中国拓展家用游戏业务的计划，这两家知名厂商被淹没在了网游的海洋当中，不过在SEGA展台上意外出现的中裕司，倒是让家用机玩家着实兴奋了一把。另外还有育碧，这个目前在全球游戏厂商中地位了得的公司，居然低调到几乎没有什么人关注。首先展台的位置就非常偏僻，布置也没什么特色，提供试玩的游戏鲜有新作，而至于《波斯王子3》则只有影像播放和展台上方的LOGO。乐升科技是这次唯一的中国家用机开发商，虽然他们的游戏现在还没有向国内发售，不过与日本厂商合作开发的网游却要先行进入中国市场。

综合我们就所有与家用游戏相关展示内容的观察，除了EA和索尼其余厂商的规模都不很令人满意。而且这其中有的干脆就加入到了网络游戏的队伍当中，这对我们而言确实有些遗憾。不过眼见的这一切其实早在我们的意料当中，平心而论，这次ChinaJoy上有关家用机游戏的内容已经比往届要多很多了。就算家用游戏现在离中国游戏市场的主流还相去甚远，然而通过展会上看到的趋势，我们也有理由相信家用游戏在中国是有发展前景的。7月22号，在展会举办的“亚洲电子娱乐技术分论坛”上，微软XBOX专案经理简士轩的发言更坚定了我们的想法，因为他提到了XBOX360将会进入中国的计划。听完他的发言，相信中国的家用机玩家都会和我们一样激动万分！因为次世代主机在游戏领域进行了一场革命，而微软的次世代战略则给了我们无限的希望！

现在，我们几个到上海采访的记者都在忙着整理这些天的采访资料，心中的激动想要说给每一个人听。这会儿要是有人再问我那个问题“你们为什么要去参加ChinaJoy？”的话，我会毫不犹豫地对他说：“我们此行的目的就是为了要带给中国的家用机玩家更多希望，我们是为了回答等待多年的读者而来！”







任天堂式娱乐

CGT现在已经成为了ChinaJoy的配套赛事，而神游更是借助这个舞台将任天堂式的娱乐方式大为推广。这次CGT大赛中的家用游戏选取范围非常宽，有XBOX上的美女格斗"死或生"，也有PS2上的热门体育游戏"胜利十一人"，神游机上的"马力欧医生"虽然是一款FC时代就有的老游戏，不过这次也引来了无数身手不凡的参赛者，而在这些比赛中的重头戏就要算DS上的《山脊赛车DS》和《大合奏》了。因为第二届CGT电视游戏竞技大赛DS部分的决赛定于7月23日，而当天正是iDS正式发售的日子，因此这场比赛也带有一定的庆祝色彩，参观者极为踊跃。

□文责/小沛

记第二届CGT神游DS总决赛

在崎岖山道上风驰电掣

ChinaJoy展会的现场极为嘈杂，然而神游DS的总决赛依旧有条不紊地进行，两款游戏的比赛分为上午和下午单独举行。上午进行的是《山脊赛车DS》，这场决赛的安排非常类似于真实的赛车，也由两部分组成。首先进行的是排位赛，五名选手规定在1-1赛道分别进行时间比赛，以用时长短来决定正式比赛时的排位顺序。也许是因为心情紧张的缘故，几位选手在1-1的赛道上频频出现失误，最终的排位结果依次为：李岩、刘伟均、梁立聪、陈思远、陈晓鸣。



正式决赛使用的赛道是1-2赛道，一共进行四轮淘汰赛，每轮比赛中的最后一名都会被淘汰，直至最后在剩下的两名选手中决出大赛的冠亚军。前三轮比赛中，由于发挥不佳，陈思远、陈晓鸣、刘伟均三位选手被依次淘汰。在最后一轮的生死大战中，来自上海的梁立聪选手以3分2秒620的成绩战胜了北京的选手李岩，从而获得了《山脊赛车DS》的总冠军。赛后，获得冠亚军的选手透露，他们于21日就已经开始在这里进行共同练习了。这次参加决赛的五位选手其实水平相当，在练习赛时就各有胜负，最终的决赛成绩关键就是要看临场的水平发挥。几位参赛的选手都非常友好，俨然一副赛场老手的样子。就这样，上午的整场比赛就在一片喜庆与祥和中结束了。

齐心合力共谱华章

经过了上午风驰电掣的洗礼，下午比赛的观众也是热情十足，《大合奏》比赛虽然平缓，但更为精彩。参赛的六位选手分别是上海选手王亮、王岳平、韩珠潞、广州选手梁健欣、成都选手华融，而代表北京赛区参赛的李帆选手实际上是位湖南人。比赛开始前，六位选手分别上台，先各自演奏了自己的"绝招曲目"，演奏水平都十分高超，令在场观众赞叹不已。比赛正式开始后，赛场负责人从游戏内置的曲目中随机抽出三首，作为比赛的项目。这三首曲子分别是34号、20号和6号乐曲。真正的较量马上就要开始了！

虽然选手们上台比赛的项目都是演奏乐曲，然而看着他们准确地击打每一个音符时，观众们的心也都是高高悬起的，当连续COMBO数在不断提高时，观众们会为之欢呼，而当选手们出现失误，那么台下的观众会比选手更加惋惜。就在这样紧张的比赛气氛中，选手们碰到了第二首难度极高的比赛曲目《暴れん坊将军のテーマ》，看着比赛者依旧从容不迫地进行较量，观众中不时传来阵阵的掌声。最终，来自上海的两位美女玩家王岳平和韩珠潞凭借过硬的操作技术和良好的心理素质战胜了其他四位男选手脱颖而出。更为有趣的是，在赛后的颁奖仪式上，获胜的两位选手透露，她们是来自同一所学校，并且是住在同一间宿舍的室友，经过平时的共同练习，终于携手打进决赛，包揽了比赛的冠亚军。之后，二人的另外两名室友也走上了领奖台，几位好朋友激动地拥抱在一起，台下又一次爆发出热烈的掌声。最后，作为助兴节目，六位参赛选手还共同演奏了《ゼルダの传说 メドレー》，合作堪称天衣无缝，获得了平均92分的优异合奏成绩。至此，第二届CGT总决赛的DS部分落下了帷幕。

任天堂式娱乐在中国

第二届CGT大赛结束了，iDS也如期发售。神游的中国游戏战略正在加速前进的脚步，由一开始引进的GBA、GBASP到现在的NDS，神游的速度越来越快，已经开始逐渐使中国的掌机游戏市场跟上了世界的脚步。在水货充斥着家用机市场的时候，玩家便会格外盼望行货的出现，何况是时常伴随在自己身边的任天堂掌机，谁都希望自己心爱的东西能够有一个说得出口的来历。这是任天堂的游戏深入人心后的连带效果，就好比中国的玩家对于最钟爱的游戏一定要购买到正版乃至是高价的限定版一样。

任天堂式的娱乐在国内本来就有着相当深厚的玩家基础。在前些年，家用机的售价很难被一般玩家所接受，另外需要接驳电视等限制条件，也不能满足年轻玩家想要随时随地进行游戏的愿望。于是许多玩家放弃了PS、SS、DC乃至PS2等华丽的家用机，而转为投向精致小巧、价格低廉并且游戏数量丰富的GB、GBA。中国的掌机市场和全世界一样，既有的规模不小，而且还存在着非常巨大的发展潜力。不过由于种种复杂的原因，国人自己研发掌机的可行性很低。神游的引进策略虽然不能被我们骄傲地称为"国人制造"，然而在目前的状况下是最适合中国国情的了。

作为中国的游戏媒体，谁也不希望在自己的杂志或网站上只能见到国外厂商的名字。像神游这样的中国公司便成了国内媒体关注的焦点。即使神游的作风一贯低调，可只要是一有风吹草动，其必然会登上各大媒体的显要位置。说到这次的iDS，其发售过程可谓一波三折，发售日提前一个月才公布，而售价干脆拖到发售前夕。有人批评过神游的诚意，然而期待度依旧不减。在任天堂这块金字招牌的光芒下，除了顶礼膜拜，我们也不知道该做什么了。前面的事都不用再提，既然DS来了，我们就祝愿它能在中国把任天堂游戏的快乐传播给每一个玩家，更希望DS通过自身的机能，在未来孕育出更多任天堂式娱乐的精品游戏！





日本光荣专访

代表取缔役副社长 伊从胜



记者■目前国外的游戏厂商在中国推行自己的游戏时，都会寻找有一定实力的公司作为合作伙伴。那么，光荣这次推出《信长Online》时想要找哪家公司代理？或者是倾向于什么样的公司？

伊从胜■关于这款游戏，我们与中方签订合同的是中青创先。在两家公司刚开始交涉的时候，就在刚与中青创先签订合同之后，中青创先的组织里面发生了一些变化，所以使得签约行动有一些反复。至于我们为什么要选择中青创先，基本上有两个理由。第一个就是在当时有许多家公司对我们这款游戏都给出了报价，竞争十分激烈，而在所有的报价当中，中青创先给出的条件是比较好的。那么第二个原因是这家公司承诺使用我们的GameCity系统，因为我们使用的系统已经在日本推行了很长时间，这样的话就可以保证减少成本，保证双方的利益。还有一点就是说，如果采用GameCity的话，我们在这个部分的技术支援也能进行得比较彻底。所以，中青创先决定采用我们的GameCity系统，也是我们选择与其合作的重要考量点。

记者■您提到的GameCity系统究竟是用在什么方面？它在游戏的运行中起什么作用？

伊从胜■GameCity具体来讲的话，就是玩家在进行游戏时所看到的界面，通过这个系统我们可以就玩家资源的管理方面提供一些服务。

记者■那么这个系统也能有效防止盗版，和外挂一类的现象吗？

伊从胜■基本上这两个是不同资源的东西，像私服、外挂这类的现象是由另外的系统管理的。基本上GameCity跟这个是没有关系的。

记者■刚才您谈到在考量与哪家公司合作的时候，说了两点原因。那么抛开第一个报价的因素不谈，其他公司不想采用GameCity系统是为什么呢？另外，有好几家公司宣称他们将会拿到贵公司的“大航海”这款游戏，这些具体的情况能否为我们说明一下？

伊从胜■首先，那些公司不想采用GameCity，我想很大程度上是因为那些公司都继承了他们自己的系统。而至于“大航海”这款游戏，我们的确是打算在中国推出，然而究竟和哪家公司合作，我们还没有最终决定。而这些交涉公司的情况我在这里不方便透露。不过我想，如果一切进行顺利的话，应该在8月份，这份合同就可以顺利地签订下来。那么接下来我们要做的，就是和新的合作伙伴商讨游戏上市的具体细节内容了。

记者■行货PS2在中国发售以后，光荣的《真三国无双2》也很快在这上面推出了，那么这款游戏在国内的销量怎样？这款游戏在国内的代理工作是由索尼全权负责还是由光荣自己来完成的？

伊从胜■关于《真三国无双2》在国内的销量，现在我手边没有详细的数字，但就我所听到的报告是它的销量并不是很好，因为首先主机的销量就很不理想，所以软件自然也受到了影响。至于有关的销售业务，这些都是由SCE他们自己来做的，因为光荣在中国没有营业权，所以一切只能委托SCE来进行这些贩卖上的活动。

记者■XBOX360在今年的年底就会在全球发售，同时这次听说XBOX360也会进入中国。您有没有得到这方面的消息，大概什么时候主机才会在国内发售？另外光荣现在有没有正在开发中的XBOX360游戏？

伊从胜■至于XBOX360在国内的发售时间，我们还没有得到任何的情报。包括日本以及全球，究竟几月几号发售都还没有决定。关于光荣有没有拿到开发工具，以及正在开发哪些游戏，很抱歉，我们在这里还不能够透露。

记者■“信长”系列在国内有一部分忠实的玩家，不过跟网络游戏玩家相比，数量是非常少的。那么光荣将如何从游戏性上吸引更多的玩家成为《信长Online》的fans？

伊从胜■光荣的玩家有他一定的年龄层，还要具备一些基础的知识。有关历史题材的游戏，我们在制作时对于历史背景的调查绝对不亚于教科书的水准，我们是把经过深入挖掘到的资料带到游戏里面，我们对待游戏的态度并不会因为环境而改变。但是现在在中国网络游戏的大环境中，玩家希望在游戏里有超出原系列的内容，我们也会依照这些意见把游戏的内容做得更加丰富。

记者■光荣以前推出过像《三国志英杰传》这一类的优秀大作，在国内也有数量庞大的核心玩家。现在部分网游厂商也模仿这一类型推出三国系列的策略游戏，那么光荣会不会另外开辟新路，用全新的游戏类型打入中国的网游市场？

伊从胜■因为我本身不是游戏开发的负责人，就我认为，如果玩家希望有新类型游戏的出现，那么我们会去做一定的考虑。不过至于是否一定要这样做我也不好说。

记者■本次参与ChinaJoy的许多国外厂商，他们更加关心的是中国游戏产业政策。那么光荣这次来到展会最为关心的是什么？

伊从胜■光荣这次最关心的问题，和其他厂商是有些相同的。我们也非常希望中国的相关产业政策能够向着更为开放的方向发展。

记者■日本身为一个游戏大国，但是网络游戏却明显落后于家用机游戏，您认为这一现象的原因是什么？

伊从胜■现在日本的网络游戏发展的确是比较落后，不过我们考虑的是，网络游戏在今后是否会成为主流这谁也说不准，所以我们认为最重要的是要把握市场潮流的变化，随潮流而动把自己的主攻方向定好才是最关键的。



采访 老丁 责编 小饰

美国EA专访





Mike McCabe
美国艺电亚洲办事处
移动和第三方内容业务总监

记者■作为一个主攻方向为家用机游戏的厂商，参加ChinaJoy这样的展会是出于什么样的考虑？

Mike McCabe■中国是我们EA致力开发的重要市场。ChinaJoy是中国规模最大的游戏展会，众多世界领先的交互式娱乐软件公司都汇集在这里，让我们增广了见识。今年我们的展览活动非常成功，有很多玩家来到了我们的展台，并对我们展出的游戏表现出了极高的兴趣。例如我们展出的体育游戏《FIFA 2006》和《NBA Live》，再如我们的赛车竞速类游戏《极品飞车》等。另外我们在手机游戏的展示上也收到了很好的效果。

记者■在EA展出的家用机、手机以及电脑游戏中，它们的展出比例大约是多少？这样的安排是否是出于对中国市场的考量？

Mike McCabe■我们这次展出了多平台的游戏为的是给玩家提供多种娱乐选择。所有PC或者是其他零售版的游戏同时推出为的就是适应广泛的用户需求。我们也非常乐意于向玩家展示我们的手机游戏，如《FIFA 2006》、《泰戈尔伍兹高尔夫》、《模拟人生2》等。我们认识到目前中国的手机游戏市场正在蓬勃地发展，这块市场的发展潜力和为商家提供的机会都在激励我们努力为之带来更多优秀的游戏。

记者■您认为今年的ChinaJoy与往年有什么不同？EA此次参展的内容是否也随之进行了调整？

Mike McCabe■今年ChinaJoy的举办规模的确是比原来要大多了，而且似乎有更多的国内与国外的厂商来到这里参加展出。我们这次参展的规模也要比以往大许多。我们的展区面积为480平方米，并且在我们的展区中还包含有一个小型的篮球场，用以显示EA在体育游戏上的优势地位。中国现在对于篮球这项运动的热情越来越高涨，有许多参观者对我们展出的篮球游戏都表现出了浓厚的兴趣，参加我们投篮活动的参观者也都非常的踊跃，这证明此类游戏在中国大有流行的趋势。

记者■现在中国的游戏市场基本是网络游戏的天下，EA是否也有意介入到这个领域当中？

Mike McCabe■我们非常愿意参与到引领中国主流游戏市场的网络游戏领域当中。预计在2006年初我们会推出一款中文的网络游戏。

记者■当前，全世界整体的游戏市场是家用机游戏份额高于网络游戏。这与中国的现状完全相反，您认为中国的家用机市场什么时候才能超越网络游戏？达成这样的结果需要哪些条件？

Mike McCabe■网络的优势对于游戏来说是非常有吸引力的，这种模式在中国有着非常巨大的发展潜力。我不认为家用机游戏会在短时间内超越网络游戏在中国的普及量，这也是为什么我们在这个市场里会更倾向于推广手机和网络游戏。

记者■那么，您认为在中国市场上推广家用机游戏，所要面临到的困难有哪些？而这些阻力在未来是否会有好转的趋势？

Mike McCabe■在中国这样的市场环境下，网络游戏得以快速发展是情理之中的。其拥有的大批游戏爱好者使得这一领域的竞争力非常强大。这是非常有意思的一个现象，而且我认为就目前来说，网络游戏的兴盛是顺应现状的。所以在这样的市场大环境下，我们并没有任何在中国推广家用机游戏的计划。面临的困难也就无从谈起了。

记者■EA这次在展台上方一直播放着次世代XBOX360的游戏画面，这是否意味着这些游戏在未来会有在中国推出的计划？

Mike McCabe■我们想，播放这些画面也许对于中国的玩家来说会感觉到十分兴奋，不过至于这些游戏是否在未来会在中国推出，我们现在也没有得到相关的消息。

记者■我们看到EA本次在手机游戏方面加大了展出的规模，您认为中国的手机游戏领域在今后的发展将会怎样？大约有多少拓展空间？

Mike McCabe■我们认为随着手机在中国各地区的快速发展普及，中国的手机游戏市场将会成为世界上最大的。而在未来，当网络连接技术进一步发展以及手机的性能进一步提高，我们会看到更多的令人兴奋的手机游戏出现在中国的手机游戏市场。

记者■在家用机方面，目前中国市场的状况很不理想。但是随着次世代主机的到来，微软和索尼必然不会错过中国市场。EA是否也会考虑加入中国市场的开发？或者现在已经有了哪些举措？

Mike McCabe■对不起，我们现在实在没有这方面的打算。

记者■如果未来EA的家用机游戏准备打入中国市场，那么在游戏制作上是否会考虑去迎合中国玩家的口味？因为像美式足球一类的游戏实在是很难被国内市场接受。

Mike McCabe■我们为了进入中国市场而开发的游戏都非常注重加入本土化的内容，不过我们这次在ChinaJoy上看到有非常多的玩家对于我们展出的游戏很感兴趣，从长长的试玩队伍中就可以看到这一状况。中国现在的青年玩家正在日益向国际化发展，像"FIFA"和"极品飞车"这样的游戏已经在中国十分普及了。

记者■微软的XBOX360、SCE的PS3以及任天堂的Revolution这三款次世代主机现在是所有玩家都十分关心的。然而一款硬件的成功，大部分是要依靠优秀软件的支持。在这三款主机当中，EA觉得它们各自的优势有哪些？而哪款主机的游戏开发环境更加优越？

Mike McCabe■所有这些不同的平台都有自己的特点。作为一个世界领先的交互式娱乐软件公司，EA扮演的角色就是为所有的平台提供优秀的游戏作品，并且给消费者和玩家提供最钟意的选择。其他方面我们就不多做评价了。

记者■现在很多玩家对于游戏画面和游戏性这二者的主次关系争论不休。作为游戏开发商，EA在制作游戏时会更加注重哪一方面？

Mike McCabe■在EA来说，我们的宗旨就是要让游戏提供给玩家完全不一样的体验。而这就意味着我们在制作游戏的时候必须兼顾到所有的方面，如新鲜的内容以及精美的画面，以确保游戏的整体质量。正因为我们在游戏的制作中集合了两方面的优势，因此EA在广阔的游戏领域中都有许多自己成功的作品，EA的游戏也因此在流行的趋势中不断成长。

记者■最后，我们想问一下。EA现在有没有方便向广大玩家透露的次世代游戏开发计划？

Mike McCabe■EA现在有25款次世代游戏正在开发当中，包括"NBA Live"、"FIFA"和"极品飞车"这些著名的运动系列游戏，以及《教父》。次世代主机将可以提供更加真实可信的游戏角色、更加广阔的游戏世界，更加成熟的网络技术以及更加完美的画面表现，而这一切都将带给玩家前所未有的震撼体验。而我们为能够给玩家提供如此震撼的游戏体验而兴奋万分。

采访、责编/小雨

XPEC Entertainment Inc. 樂陞科技

乐升科技专访



记者■许先生，在我们的问题开始之前，请您先介绍一下乐升公司的大体情况吧。

许金龙■乐升科技是成立在2000年。我们在成立之初就是一家专注于制作家用机游戏的公司，领域涵盖PS2、XBOX和NGC。到2005年，我们已经完成了3款XBOX游戏、3款PS2游戏以及1款NGC游戏。我们知道，现在中国国内的游戏市场是PC网络游戏当道，而XPEC一直专注于与主流不一样的领域，并且取得了一定的成绩。未来索尼和微软在中国的开发策略，我们也会积极配合参与。而在网络游戏领域，我们目前正和日本公司进行认真的合作开发。XPEC过去5年的产品都是关注于欧洲、美国、日本这些国外的市场，而在今后，我们会把关注的焦点更多地放在中国市场上面。

记者■这是您第几次参加ChinaJoy展会？

许金龙■是我们第三次参加。不过第一次是单纯的展览，而后两次我们则拓宽了参与的内容。我们的展出和其他参展单位不一样，原因就是大部分参展的公司都是运营商的角色，而我们是专业的开发商，因此我们在这次展会上与许多国外的买家和开发商洽谈下一步的合作计划，我们和NAMCO合作开发的游戏也马上要在日本上市了。

记者■作为专业的游戏开发商，您认为参加ChinaJoy这样的展会对于推广公司形象以及宣传游戏品牌都有哪些帮助？

许金龙■参加ChinaJoy对于我们来说是非常重要的。除了可以增加公司的知名度外，也可以让国外的买家了解国内厂商的研发实力。在过去与国外的大厂谈合作时，他们都不认为国内会有这样的开发水平，当我们通过类似的展会向外界展示我们的实力时，国外的厂商都会对我们的作品感到意外。在今年的E3展上，我们是唯一一家中国厂商在任天堂的展场上有作品展出，同时在NAMCO的展场上也展出了两款我们的作品。我们打破了任天堂多年的历史，在他的展台上第一次出现了由中国开发商制作的游戏。另外，今年是Hello Kitty诞生30周年，而这方面的相关游戏包括PS2、XBOX和NGC平台上面所有的作品都是来自乐升，这也是我们非常骄傲的地方。

记者■刚才您谈到，乐升已经着手介入网络游戏这一领域。那么请您谈一下对国内网游市场的认识。

许金龙■如果从运营商的角度来看，国内众多知名的游戏品牌之间，竞争是越来越激烈了。而作为开发商，我认为这个市场的发展空间还是非常大的，并且到目前为止，还没有哪一款非常成功的网络游戏是国人自主开发的。那么乐升科技凭借多年的游戏开发经验和实力，必定会带给国内网游玩家耳目一新的感觉。另外，我们已经和日本《最终幻想》的制作小组合作开发了一款网游，预计在今年10月首先在日本推出，在不久之后这款游戏也会登陆中国市场。

记者■在这次的展会上，乐升带来了哪些最新的作品呢？

许金龙■我们这次带来了很多新的产品，包括没有在中国上市的"Hello Kitty"，还有2004年为亚洲市场带来的第一款XBOX Live的游戏。另外还有一款"光之国度"，是我们和日本的开发伙伴共同制作的一款网络游戏，也是我们首次进军国内网游市场的作品，希望国内的玩家能够喜欢。

记者■ChinaJoy的受众大部分是国内的玩家，您认为国内家用机游戏的发展前景是什么样的？

许金龙■家用游戏在国内的现状可以用"一片沙漠"来形容，虽然索尼在很努力地推广，然而还是远远无法和网络游戏相比。至于微软的XBOX，目前还没有推向国内的市场。不过从2006年开始，全球的游戏市场将会进入一个新的阶段。微软的XBOX360和索尼的PS3等次世代主机陆续推出后，游戏将会具备更高的视觉刺激和更好的游戏性，再加上HDTV的逐渐普及，索尼和微软是不会放弃中国市场的。而我们乐升科技也将作为他们的合作伙伴，在国内的市场上共同开拓。其实无论国内的市场怎样，现在在国际市场上家用游戏的占有率还是要高于网络游戏的，家用游戏现在也具备了与PC一样的网络联机功能，包括盛大还推出了新的多媒体娱乐设备，所以未来国内的家用游戏市场究竟会怎样还不是很清楚。

记者■乐升公司最擅长制作哪些类型的游戏？

许金龙■我们最擅长制作的游戏类型是动作冒险。不过目前我们和日本NAMCO公司合作，大家都知道NAMCO在格斗游戏上的制作水平是非常高的，像"铁拳"等。而通过我们之间的合作，乐升在格斗类游戏的制作上也学到了不少东西。现在在国内应该是没有人在格斗的领域里能和乐升抗衡的。但是在2005年，我们也作了一次突破，我们在日本市场上推出了第一款PS2的策略模拟游戏，在今后的开发工作当中我们还会不断拓展游戏制作的类型。

记者■作为一家中国的游戏开发厂商，乐升科技在把自己制作的游戏推广到全世界时，会不会注重在游戏中加入有中国特色的内容？

许金龙■当然，在今年10月份，我们在美国市场上有两款游戏将要推出。一款是PSP游戏，另一款是全平台的家用机游戏。这两款作品中都包含了一些中国的特色，至于这些特色究竟是什么样的，还要请玩家到时候购买了这两款游戏后自己去体会乐升科技的良苦用心。

记者■您觉得这些有中国特色的游戏，在国际市场上的受欢迎程度怎样？

许金龙■现在世界上有越来越多的玩家开始关注东方的色彩，大家不但对过去的中国充满兴趣，同时也对现在的中国感到好奇。像《翡翠帝国》这款游戏，就是国外的开发商瞄准了中国的题材而制作的，它在美国的市场也相当地卖座，我相信这样的游戏交给中国厂商来制作是再合适不过的。

记者■就目前的大环境而言，日本市场呈现出萎缩的趋势，而欧美市场则在不断扩大。那么这对于乐升而言，在今后制作游戏的方向上有什么影响？

许金龙■我们一直关注的是总体的市场，我们制作过的游戏包含了日文、英文、意大利文、法文、西班牙文、德文等多国语言。当然，我们也看到了现在日本下降而欧美提升的总体趋势，我认为在这个时候正是日本厂商要寻求中国厂商合作的契机，我们要集合亚洲的力量一同打进欧美市场。当我们把眼光放在全球市场的时候，其实我们没有必要担心谁在缩小，或者谁在扩大，我们的目标就是要在整个游戏市场中占有一席之地，谨慎敏锐地观察整个国际市场的趋势。

记者■家用游戏马上就要进入次世代了，而次世代游戏的开发成本也会大幅度提高。在这方面，乐升都作了哪些准备呢？

许金龙■开发成本提高是其他厂商的门槛，但却是我们的竞争优势。因为大幅提高的成本会阻断一部分三心二意的投资者或者是实力不足的小厂商，对于有实力的开发商而言，我们会得到更多的注目以及更多开发商的支持。同时，因为游戏在亚洲的开发成本是非常迷人的，如果我们中国人制作的游戏，能够与国外的游戏在世界上达到同样的普及量，那么我们的开发成本就是我们的竞争优势。

记者■最后您想通过我们的杂志对读者说些什么呢？

许金龙■我想说的是，希望大家多多留意乐升的作品，XPEC这个名字会随着我们制作实力的提升，让全世界都看到我们中国人制作的游戏。我们过去开发了这么多的游戏，希望国内的玩家能够给我们更多的支持。现在我们在北京、上海、苏州都有自己的制作基地，相信我们中国厂商未来的研发实力是值得期待的。

（采访、编辑 小雨）

ChinaJoy论坛精华摘录

——世界游戏业尖峰的年度中国集会

第三届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy2005）期间，不仅是面向广大玩家展示游戏产业新技术、新产品以及新概念。更有一个重头的节目，那就是同期举办的多个游戏产业论坛，其内容涉及产业发展、技术以及游戏产业的相关社会问题。这些论坛具体包括第三届中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛、第三届亚洲电子娱乐技术分论坛、中国休闲游戏发展分论坛、第二届中国移动娱乐发展分论坛、第二届青少年绿色上网分论坛等。光临这些论坛的全部都是业界的著名人士，如微软公司全球副总裁Mitch Kock、美国SOE公司总裁John Smedley、EA全球发行业务副总裁Erick Hackenburg、美国Blizzard首席运营官Paul Sams、盛大公司董事长兼CEO陈天桥等。这些在世界上极具影响力的著名公司高层此次的发言都非常精彩，微软副总裁更是带来了XBOX360的游戏演示，其他演讲人也发表了自己对于中国游戏产业发展构架的预期，总之，随着这些世界顶级水平论坛在中国的举办，包括ChinaJoy在世界上的影响力，以及中国游戏产业的专业程度都将大幅度提高！下面就是我们精录的部分发言人的精彩演讲内容。



盛大董事长兼CEO
——陈天桥

开拓全新的产业发展模式

陈天桥■几个星期以前，我作为一个新面孔，参加了在青岛举行的CES论坛，在这个论坛上面，我们看到了一个完全不同的现状，一个巨大的产业链，动则千亿人民币作为销售额的公司，来自全球、各地的参展的厂商，热情的记者朋友。我们作为一个内容厂商，第一次出席这样的一个CES消费电子展，我们所受到的欢迎，我们所受到的尊重，也是前所未有的，在这里，我想特别说的是，在CES上我们是一个新面孔，在这里我们是一个老面孔，可它并不代表落后或者先进，而是代表了我们整个产业发展的趋势。尤其是对于一个处于区域领先地位的企业，它的责任就是为整个产业去探索持续发展的道路。

我曾经接触过中国企业家的采访，我当时讲了这样的话，为什么这个社会要给你这么高的利润率呢？给你这么高的利润率，本质上就是让你去冒险，如果我们拿了这样的利润率，安于现状，不做任何的改革，不为整个产业的发展开辟道路，那么这样的企业就无法持续地发展下去。

在这里我很高兴地宣布盛大的一个计划，我们愿意把盛大所有关于游戏销售渠道，以及我们的基础设施建设，拿出来和所有的游戏产业，尤其是中小游戏企业来共享。我们欢迎这样的企业来分享盛大在这方面建立的渠道优势。盛大通过最近几年的发展，目前已经形成了多类型的网络游戏，尤其是在去年下半年到今年，盛大开始向网络游戏转化，形成了800多个研发人员和1000多个运营人员的团队，我们在线的人数到今年第二季度达到了270万，我们每个季度的收入，持续两位数的增长。但是我们可以看到，作为一个已经发展了四到五年的企业，我们面临很多的问题。我们十年前开始做网络游戏的时候，可以说得出中国网络游戏产业有几家，而现在却多到很难数清。中国的游戏产业经过四到五年的发展，它能够承受这么多的游戏竞争吗？现在的游戏，尽管换了各种各样的汤，但是换汤不换药，仍然是非常的雷同，还是不断的升级经验值，游戏的类型比较单一。另外，我们现在有绝大多数的企业，靠一、两款游戏在发展。大家知道，在两三年前，我们整个的收入靠《传奇》发展，但是它和开发商造成了矛盾，所以整个的盛大危在旦夕，但是后来通过政府的协调和努力，最后我们安然渡过了危机，所以我们现在是不会命系在一、两个游戏上面。我们看到了一个由内容、网络、服务、硬件、



一盘大的盒子在本次展会上是第一次亮相，它将现有的数字娱乐方式融为一体

软件相互整合的一条崭新的道路，而在这个方面，盛大已经做了两年的尝试，我们在CES上面发布了我们的概念，受到了整个CES热烈的欢迎，同时我们基于这样一个平台，也想做一个广告，希望有更多的休闲、健康的游戏，能够和盛大合作，让更多的中国社会主流家庭，能够理解、认识整个游戏产业对整个社会的重要作用。

最后我想，ChinaJoy我们已经参加了三届，我们衷心希望ChinaJoy不要办得单一，通过网络硬件和服务的整合，我们可以通过更多的方式，把更多的欢乐带到我们的用户当中去，我们希望在2006年的ChinaJoy展上，可以高兴地告诉大家，盛大的这条路我们已经成功了，我们可以给整个的产业形成新的发展模式、新的发展机遇，能够让更多的企业加入到更大的产业市场中来！



Microsoft全球副总裁
——Mitch Koch

微软进军中国的本土战略

Mitch Koch■我今天将更多地讲XBOX360这个产品。我们对于新产品的目标，是能够建立一个平台，使得消费者可以实现互动娱乐，它其实不单是玩游戏这么简单，而是有关游戏者的社区，有观众，还有你的竞争对手。这个产品不但是一个硬件，一个游戏机平台，而且它是一个硬件、软件和服务的综合体现，它提供了一个平台，使得其他的合作伙伴、消费者可以更好地享受数字娱乐。我们希望能够更详细地讲一下怎么样能够使得我们参与中国的市场，我们希望和主要的参与者合作，建立起这样一个经济，在这个经济里面，我们尊重所有的参与者，建立起一个非常良好的生态系统，我们希望和政府保持良好的合作关系，并且强调有关文化的特色，比如说保护知识产权，还有一些有关教育方面的内容、社区建设的内容。我们相信这个生态环境里，将会包括游戏的开发商、分销商，还有零售商，他们都会为消费者提供价值，并以此为回报，得到了经济利益，其中的核心还是要有这么一个平台，并且还可以享受电影、音乐等等。

我们非常高兴参加这个论坛，以便更深一步了解中国的政府官员，一些政府的相关部门，因为他们将会塑造中国将来的数码互动行业，我们必须认识到，要有一些内容上面的本土性，所以这样的一个论坛，就给我们提供了一个机会，让我们更好地了解本土的开发商，他们的这些创意，对于微软来说是非常重要的。我们现在也有很多发展商的市场，我希望通过XBOX360这个新产品，西方的游戏可以介绍到东方来，这样可以带来经济利益，而且我们希望培养出新的人才，这是个创意的行业，最好的创意都是来自于年轻的头脑，所以我们将会加强和大学的合作来培养那些新一代的游戏设计师，和新一代的创意来源。

我们重视本土开发的内容，并且和最好的伙伴来进行合作，这是成功的基础。这样一来，中国的消费者便能享受到这些国外的游戏，而且还能够成为经济的巨大推动力，我们希望通过这样一个环境，把教育变得更加有趣，我觉得一边玩一边学习也是非常重要的。当然所有的这些也是有关社区的，我们并不认为游戏是独立的，我们认为游戏是一个社区，它必须被恰当地使用，并且是适量的。



我们想在这样一个游戏的中心点里面，通过互联网社区的所有成员，让网游向一个健康的方向发展，而且，网游可以在家里面和朋友们一起玩，所以我觉得这种经验对于大家来说都是非常有价值的。而且我们要看创意的部分，我们不但要培养下一代的游戏开发者，还要培养下一代的玩家，他们也可以在游戏的过程中，发展他们的创意，他们可以互相交流玩游戏的心得，这些都是积极正面的心得，就等于是这个社区都在共享他们的经验所得了。我们还要提供培训，向本地的开发商提供培训，我们要刺激经济的发展，中国的市场是可持续的市场，它有自己的规模和技能，我们怎么样积极地参与进来，并使得这个数码互动产业能够成为中国社区的一个发动机，我们必须学习、继续和我们的中国同伴进行探讨，以便能够进一步促进成长。最后我想说，微软非常致力于中国市场，我们这里的员工非常多，他们都致力于中国经济的发展，致力于中国的成长，我们在这里积极参与了相当长的时间，现在我们正在评估游戏市场的价值，我们和本土的开发商也有很好的合作。

积极创立中国最好的工作室

Erick Hachenburg■EA是娱乐软件的一个领先开发商，我们有世界第一的市场份额，我们也是世界上第四大的软件公司。游戏软件在这个行业里面越来越重要，我们2005年的收入达到31亿美元，我们的现金达到了25亿美元，我们的工作室有3500名员工。在全球都有我们的出版业务，在游戏制作方面，我们是世界的领先者，我们有非常大的制作室结构，这些在世界各地都有，大部分在西方市场，我们在温哥华的总部，有1000多名开发人员。我们的欧洲总部设在英国，而在亚洲，我们刚刚建立了制作室，有一个在东京，还有一个是香港的制作室，我自己也搬到了上海工作，以便在上海建立工作室。

我们的优势是我们的出版组织，EA是全球性的公司，50%的营收来自北美以外的地方，这比其他的娱乐行业都要大。在日本我们刚刚开了制作室，我们的开发项目涵盖了很多平台，也是世界第一。现在讲一下中国的市场，我们说一定要来到中国的市场，建立我们的游戏产业，因为中国的市场非常重要，比如盛大、网易，它们非常成功，它们是本地的先行者，盛大提出了领先的经营模式，我们非常高兴在这个中国的市场上和他们共事。两年之前，23%的受欢迎游戏来自中国本土，可是现在这个数字已经上升到了50%，我们相信这个趋势还会上升，中国市场非常大，不但有非常多的人才，有很多著名的大学，而且中国有很多本土化历史的游戏题材，我们在这里推销了十年的游戏，但是去年我们才开始在这里推销网络游戏，我们需要更多投资在中国，我们在今年下半年就会建立我们的上海制作室，同我们其他地方的制作室一样，培养我们的员工。

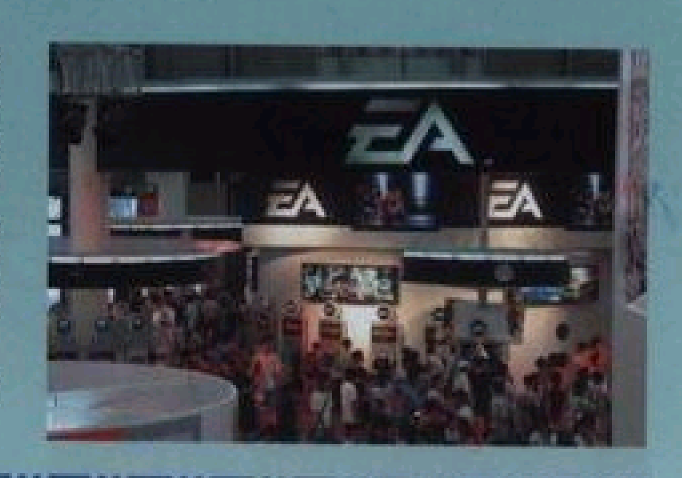


EA全球发行业务副总裁
——Erick Hachenburg

我们的目标，不但是成为中国领先的网络游戏制作室，而且，要成为亚洲最著名，甚至是世界最好的制作室。我举例说明一下，我们如何投资对员工进行培训。我们在西方有很多的培训项目，很多将会引进到中国来，比如我们有一个EA学院，它是让学生在学习的时候，可以来这里实习，最后再决定加入我们。我们还有公司内部的培训，可以使我们的员工一直能够接触到世界最领先的技术，我们还有一个新的课程，在加州我们有一个美术专业的硕士学位，专门授予学习互动娱乐知识的学生，我们和7个大学建立了合作，把我们的技术运用到他们的课程里面。

我们今年开始拓展手机游戏的业务，下面你们会看到，这个市场有多么成大，这个市场的潜力

有多大。我想大家知道，现在手机的游戏功能非常重要，对于EA来说，我们已经紧密地追踪了这个市场很多年，我们觉得现在就是最好的进入时机，我们要把世界著名的授权带到手机市场上来，要把我们制作游戏的经验带到手机游戏上面来。现在的手机技术发展得非常快，我们要建立起一个社区，这是一个互联的平台，就像PC一样。中国本来就是一个最重要的游戏市场，我们要在这里和中国的移动手机供应商进行合作，我们也还要发放几个许可证，其中有一个是FIFA足球，今年就会推出，这个目标事实上就是把我们尽可能多的游戏机体验提供给我们的手机用户。至于另外一个知识产权，就是我们要把CMS引进到中国来，我们会把所有的PCD体验带到手机上，你的手机上网以后，可以看到CMS的网站，可以看看其他玩家玩的经验，另外可以把自己的角色储存在那里，这和一般的游戏体验完全不一样。最后，我要感谢所有的人，我们非常高兴参加这个展会，也要感谢新闻出版署和其他政府当局的支持，因为我们希望能够把EA最好的产品带到中国来。





美国Blizzard首席运营官
——Paul Sams

魔兽世界的成功经验

Paul Sams■十年以前，游戏的市场主要在美国，但是随着时代的发展，现在除了北美之外，我们看到，亚洲这个市场也在蓬勃发展，销售的市场赶上了欧洲和美国。今天我们意识到，中国已经有可能成为世界上最大、最有影响力的市场。中国游戏的玩家已经展示了他们最大的影响力。中国游戏玩家的热情使本次《魔兽世界》在中国的推出获得了巨大的成功。中国整个游戏的发展只花了很少的时间，而我们在美国花了很长的时间，我们期待中国市场进一步的发展。这对于我们公司而言，在中国市场推出这个游戏，是一个重要的里程碑。我们在2005年1月在韩国推出了这款游戏，在2005年2月我们在欧洲推出了这款游戏，之前有很多的评论家觉得这个游戏在欧洲不可能获得成功，但是仅仅几天以后，我们证明了所有这样意见是错误的。我们并没有固步自封，在中国的成功使得我们感觉非常意外，但是实际上我们已经做了充分的准备，我们会进一步吸收在中国成功的经验，我们会进一步和中国政府加强合作。由于我们的努力，加上中国游戏玩家的热情，我们相信可以帮助发展中国的游戏产业。

我们在北美推出这款游戏的经验，帮助我们在日本、韩国以及在欧洲取得了成功，这些经验也帮助我们在中国获得了成功。今天，我们已经在全球四个地方推出了我们这个《魔兽世界》，每个国家都有他们不同的挑战。但是，这一切都不能阻止我们前进的步伐。在过去的五年当中，我们的游戏也是一步步获得了更大的提高，得到了全球玩家的认可。前面我已经说过，我们在全球推出这款游戏的时候，学到了很多的东西。其中有一个关键点，就是我们的游戏必须得到玩家的喜欢和欢迎。今天我们的游戏在北美、亚洲获得了成功。为了支持全球的玩家，我们的人员也多了很多，为了更好提供本地化的服务，我们必须找到中国本地化的人员，我们整个的开发活动在美国的总部，但是就技术的支持，或者是基础的设施，或者是网络的连接，必须要得到本地的支持。

我们知道，因为这里面涉及文化的原因，以及语言的不同。所以我们一定要来设法满足本地化的许多要求，尽管这说起来非常容易，但是，我们也是投入了大量的精力，在本地可以使用本地的语言，提供本地化的服务和支持。特别是我们致力于开发本地化的内容，我们在中国新年的时候，推出了中国特色的游戏，只有这样本地化，才能真正得到大家的欢迎。我想未来我们的游戏内容会有更多的本地化内容，所以，我相信本地的开发队伍会帮助我们开发出更多富有本地文化特点的游戏来。但是有一点非常重要，就是服务必须是本地化。

我们在中国遇到的挑战是最大的，因为我们在中国是从零开始，不过中国的市场已经非常成熟，我们只要找一个比较有经验的合作伙伴就可以。大家知道，我们理想的合作伙伴就是第九城市，他们在很多的方面超过了我们预期，中国《魔兽世界》的成功，离不开他们的支持，所以我再次感谢第九城市，我们两个公司有相同的理念，对于客户的服务有相同的投入。可以看到，不管是我们的合作伙伴第九城市，还是中国的政府，对于我们在中国的经营都给予了很大的支持，我们非常荣幸可以把这款游戏带来中国。

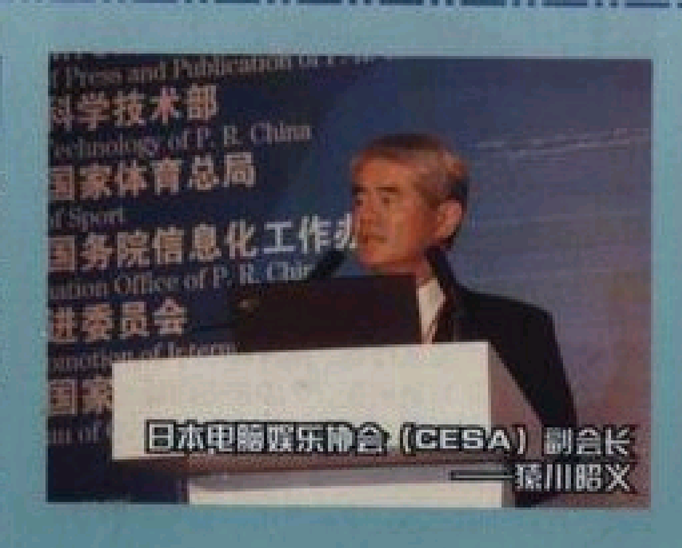
《魔兽世界》这款游戏在前进的道路上还有很多挑战。我们知道如果不能满足到本地玩家意志的话，我们的成功也是短期的行为。另外一点，游戏需要不断的进步，它需要更新的内容，需要更多的用户，而且这是一个没有终点的长征，也会让游戏更加丰富多彩。对于我们而言，《魔兽世界》的成功不会就此结束，我们会全力以赴引进更多的内容。希望明年再次来到中国，能够共享中国游戏市场高速成长的喜悦。



让中国与世界同步的发展战略

猿川昭义■和前两届相比，本届展会的规模扩大，让人感慨中国游戏产业极强的活力。接下来我想介绍一下我们的情况，CESA是日本唯一一家由软件公司等组成的企业界团体，是经济产业界的法人。协会设立于1996年，至今已有9年的历史。参与公司大概有170家，日本很多大型的游戏厂商都是本协会的会员。

接下来我想介绍一下我们协会的主要活动。在市场调研方面，我们每年发行一次游戏的白皮书，



日本电脑娱乐协会（CESA）副会长
——猿川昭义

去年的游戏白皮书已经是第九期。下面我们就根据游戏白皮书的数据，分析一下2000年的产业规模。首先，硬件、主机和软件在日本上市和出口的总计为9791亿日元，约合人民币673亿人民币。就上年度减少了20%，其中硬件主机约减少了38%，这是造成总体下降的一个主要的因素，这也是PS2这一代游戏机在全世界范围内的普及，以及向新一代游戏机过渡产生的现象。通过国内和国外的上市比较，可以看到出口额的减少也是非常醒目的。另外，从第五月的硬件主机和第六月的软件上市来分析，较上个年度增长了10%。我们介绍一下日本整个市场的规模，硬件主机销售的总增长非常产

重。所有的硬件主机厂商纷纷推出了新一代的游戏机，相信家用游戏机的行业迈进了一个新的市场。目前，日本的游戏市场，仍以单机版游戏为主流，近些年开始出现了网络游戏。虽然去年通过问卷调查了解到网络游戏在日本只是一个160亿日元，约合人民币12亿元的小市场，但是这个只局限于三家公司，从目前的情况来看，可以预测到今后会有一个相当规模的增长。

随着游戏作为文化的一部分逐渐在社会上面定型，有关游戏的伦理性问题，以及对于青少年的影响力，重要性逐渐显示出来。本协会从1997年开始，实行伦理自我规范，根据不断变化的社会需要，于2002年设立了一个和社会相关的中介机构，叫做电脑娱乐评价机构。随着新一代游戏机的诞生，游戏的画面越来越具备真实感，本协会将承担领导全行业自我规范的重任。接下来我向大家介绍一下CESA新成立的网络共同体特别委员会。在今年9月16日－17日举行的东京电玩展上，我们将特别设立网络游戏的展区，表明CESA致力于扩大网络游戏市场的趋势。最后我想代表日本行业协会，讲一些对于中国游戏产业的期望。



我们听说贵国政府为了促进网络游戏的健康发展，积极致力于扶植民族游戏的厂商，培育本国的人才开发工作，特别建立了国家级网络游戏发展基地，设定研发中心和人才学院，并且支持中国的游戏产业走向世界。中国企业能够得到政府的如此大力支持，相信游戏产业会迎来令人振奋的发展前景。另外为了确保游戏产业的更加公正、公开有效的进行，有关部门要颁布游戏审查的标准，我们认为这是一件很好的事情，希望这项工作可以顺利的进行。根据统计，中国大约拥有5千名游戏开发的人才，如果要将这个数字扩大到5万名、10万名，同时提高人才的素质，那么国内就要建立一个可以随时接触到各国优秀游戏软件的环境，有利于提高国内开发人才的技术水平，使国产的游戏尽快打入国际市场。我们期待有关领导部门能够进一步推动实施开放的政策，确定颁布游戏审查的有关标准，并保障游戏审查的透明度。



索尼在线公司总裁
——John Smedley

率先开拓博大的中国市场

John Smedley■我们在中国的参与已经有四年了，而我们的网络游戏在过去的三年，都在中国运行。我想其中有很多的原因，我们在设计这个游戏的时候，不知道它会成为一个世界风行的网络游戏，而且我们当时没有花很多的时间去了解亚洲的市场，特别是中国的市场。我们总是注重于键盘的操作，可是中国的玩家喜欢用鼠标，所以我们要改变这些以前的做法。在我们的产品里面，我们和中国的公司一起开发的游戏是大概三个月之前推出的，现在所有的玩家里面有三分之一来自中国。这是一个相当大的成功，因为我们进行了本土化。我要感谢中国的各个相关部门，感谢你们批准我们这个游戏的出版。

我们公司所选择的就是和本地的公司合作，不管到哪个市场我们都是这样，为了在中国的市场取得成功，我们必须和一个中国的公司合作，因为他们最了解中国的市场，我们和中国互相之间合作得非常默契，我们提供游戏的开发经验，而他们遍布亚洲的办公室给我们提供了非常好的服务，我们觉得应该推行本地化，现在觉得它给我们提供了非常好的本地支持。而且他们也有非常好的市场营销意见，在亚洲，特别是在中国，他们和所有的人合作，包括网吧的业主，甚至还有流行明星。

但是我想骄傲地说，我们还建立了一个新的合资企业，叫做SOGO制作室，其创立有三个主要的目标。第一个就是创造新的网络游戏技术，在每一个本地的市场里面，我们应该培养本地的游戏人才组成开发团队。第二个目标就是要让我们的制作室进行本地化色彩的添加，也就是要适应本地的文化。第三个目标，就是为亚洲的市场创造全新的游戏。现在的雇员大约有10多名，而我们在接下来的几个月里面将会扩容。我们的制作室里推出了第一个游戏，这是第一个大力推行本地化后的产品，我们事实上提出了本土文化的概念，也就是说，我们不但改变语言，而且我们还把游戏里面所有的话外音，也就是60个小时左右的对话，由本地的演员进行配音。

此外，我们还把游戏的使用者界面进行改变，使得中国的用户在使用起来更合适，特别是中国的玩家要求我们多用鼠标，这一直不是我们的强项，但是有了本地人才的支持以后，我们的这个游戏在支持鼠标上面比在美国做得好多了。而且，我们增加了很多内容，专门是针对中国市场，而更方便的是我们增加了全新的角色，这些角色都是为了迎合亚洲地区的口味，有意思的是，我们把这些角色展现给美国玩家的时候，他们说为什么我们也要用这个模式，而不要用美国模式里面的角色。对于这些角色的欢迎程度，超越了我们的预期，我们相信以后设计任何的游戏，要更多考虑亚洲的口味。这个游戏现在在中国是试运行阶段，可能在8月底可以完全推出，我们坚信一定要和中国政府合作，还要和中国的开发伙伴合作，我们希望把网络游戏设置的技能带到中国，我们希望在这里培养新一代的游戏设计师，告诉他们我们在过去学到的经验。那么我们也将有许多中国的设计师，能够教给我们更多的本地内容，这样我们才可以在中国工作得更好。我们也要让我们的员工探索他们如何推出更多的本土文化游戏，比如在这个游戏的扩充版是完全由这个制作室做出来的，我们计划在这个里面推出新的游戏，我们正在讨论生产第一个游戏，我想等到我们真的宣布这个游戏开发成功的时候，你们一定会和我一样的兴奋。这个游戏是专门为亚洲设计的，集合了来自美国、日本和中国的设计师。这个游戏会先在中国推出，然后再在其他的国家推出，这个对我们公司而言，是一个全新的未来。中国有很多的网络玩家，我们有很多年的网络游戏开发经验，而我们也听说中国的市场非常大，我们需要本地的人才帮助我们，我们的利润也要最大化。我们的设计经验也是这样，而中国新一代的网络游戏设计者，他们非常急切地想把他们的游戏带给世界，只要我们共同努力，我们会使这件神奇的事情发生。



责编 小沛



ChinaJoy明星秀，游戏外的精彩

在ChinaJoy上，参观者们关注的除了展示的各款新游戏之外，大部分时间都把注意力放在了现场的表演以及明星的出现上面。不得不承认的是，这些现场的showgirl和cosplay的演员的确为大会增添了绚丽的色彩，如果没有他们，展会将变得多么乏味啊。下面的图片就是我们在现场捕捉到的靓丽风景，希望没能亲临现场的读者能从中感受到ChinaJoy五彩缤纷的绚烂景象。

与网游结缘的星爷

1▸2 2005年7月21日，周星驰亮相上海国际展览中心的某网游媒体见面会。这是周星驰第二次参与网络游戏的记者会。第一次是为产品形象代言，而这次则是以嘉宾的身份出席。在会上，星爷透露了自己很多拍电影的灵感都是来自网络游戏，并表示现在正和一家游戏公司谈相关项目上的合作。不管星爷此行目的究竟为何，不可否认的是他的明星光辉总是最耀眼的。

张韶涵，快乐代言

3▸4 张韶涵的出现是21号当天除星爷之外的最大亮点。她的任务就是为代言的游戏做宣传，在现场献歌自然是必不可少的，同时还主持了一些现场活动。因为张韶涵是出现在展会现场，所以造成了大批参观者拥挤围观的场面，现场几乎失控。

标准玩家水木年华

5▸6 继去年水木年华以玩家身份光临第二届ChinaJoy之后，今年的他们更是以嘉宾身份现身于ChinaJoy的Cosplay比赛现场，给原本已经火爆的现象再次提升了温度。而他们带来的校园民谣也为在场选手放松了比赛所带来的紧张情绪。

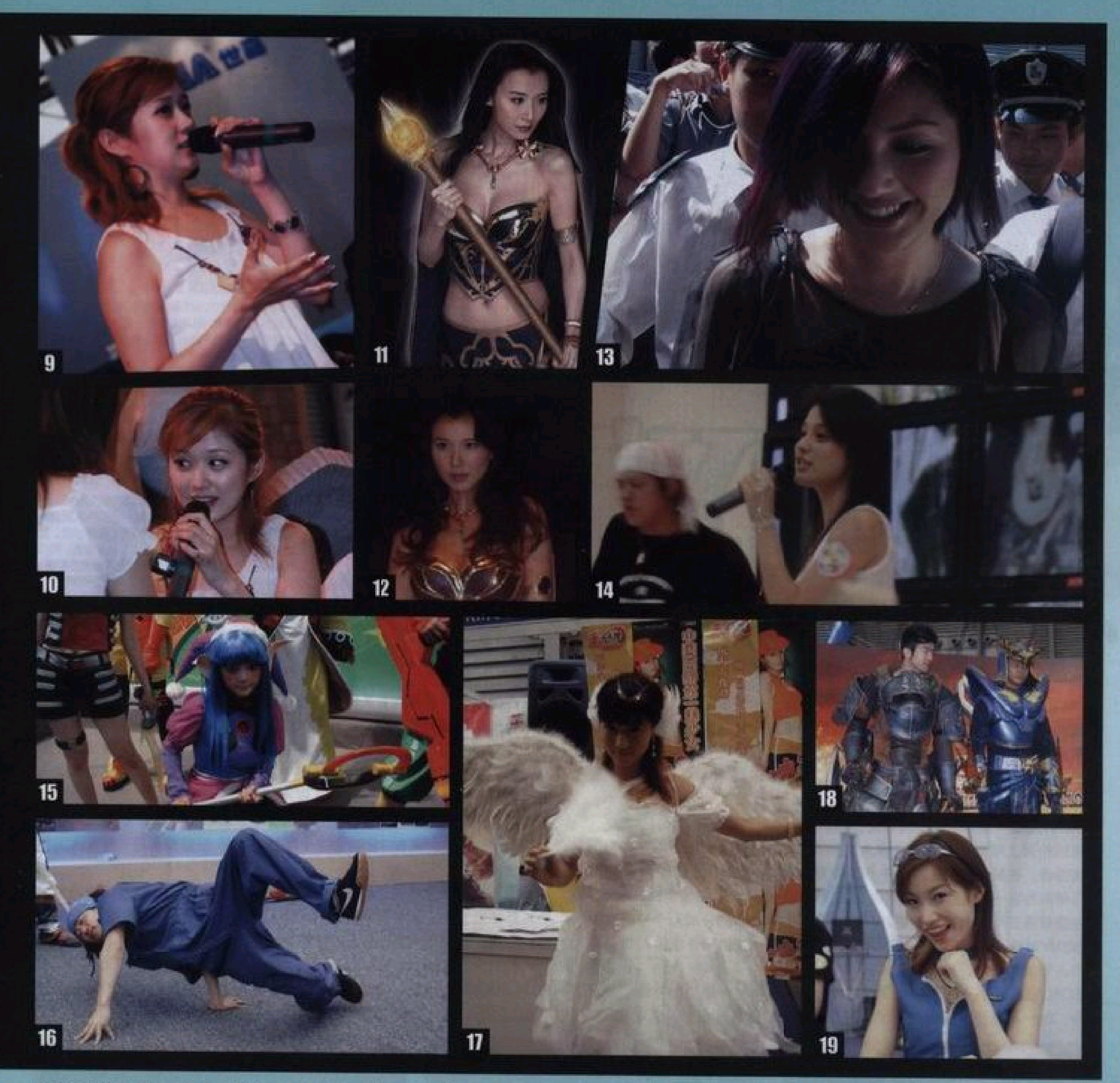
包租公演示真功夫

7▸8 《功夫》里面那个深藏不露的包租公——元华，这次参加ChinaJoy可是有备而来。除了接受采访、参加活动之外，还在现场表演了一套拳脚。加上外形相比从前有了较大的改变，这位包租公还真是有一代宗师的风范。

张娜拉再掀韩流

9▸10 韩国当红明星张娜拉的号召力再次使得现场出现了“交通拥堵”。从焦急等待的玩家群中可以找到无数张娜拉的铁杆Fans，他们手持签名本和助威棒，几位男生负责拿着印有张娜拉相片的助威牌，上面写着“娜拉，我们永远爱你，永远永远支持你！”，“有你的日子，是每[illegible]的精彩！”等等。接下来的现场情况可想而知，当张娜

（以上部分图片为PCgames太平洋游戏网友情提供，特此致谢。）



拉唱完两首歌马上要和现场观众一起做游戏时，所有在场的人都开始骚动起来，保安都快招架不住了。虽然场面一度混乱，可是活动主办厂商肯定是乐坏了，因为这段时间里，他们的展台吸引了数量最多的观众。

美女萧蔷扮靓会场

11▸12 相比这次来上海的那些清纯玉女，享有“宝岛第一美女”称号的萧蔷，风头绝对不亚于年轻的一代。加上这次出席展会时，萧蔷以游戏人物的扮相出现，更是艳光四射。萧蔷表示很高兴为网游代言，并告诉大家自己也会出现在游戏当中，还担任了新手领航员的配音工作。

变身主持的杨千嬅

13 22号绝对是明星集中轰炸的日子，香港喜剧女明星杨千嬅的到来为展会增添了不少喜庆的色彩。正好现场的活动就是庆祝《梦幻西游》在线人数取得了新突破，杨千嬅便担当起了颁奖嘉宾的角色，而获奖的玩家见到杨千嬅时的激动远胜过拿到手中的奖品。不过这次杨千嬅倒是丝毫没有表露出她的搞笑天分，而是规规矩矩地把整个活动进行完成，看来喜剧明星在台上还是一位称职的主持人。

最努力的新人梦洁

14 在22号下午到场的明星中还有一位娱乐圈的新人，她就是盛大网游梦幻国度的代言人梦洁。这个新人在现场的影响力自然不及其他那些大牌明星，不过依靠曾经拍摄的广告和出演过的电视剧，梦洁在现场还是有一定观众缘，形象靓丽的她在展台的宣传格外卖力。

不为人知的明星

15▸19 除了上面的这些名人，其实在现场还有许多不为人知的明星，他们在现场的卖力表演绝对不亚于专业演员，他们在闪光灯下的曝光率也要高于大牌明星，他们的靓丽身影贯穿了这次展会的始终，也使ChinaJoy的现场更具人气……至于他们的姓名，我们并不知道，然而现在回忆起在展会参观的情景时，却永远忘不了他们的身影……





PS教父对自己的杰作满怀信心。事实上，他心中的娱乐帝国的框架从PSP发售的那一刻起才真正地建立起来，而PS3的公布，使SONY的战略部署昭然若揭。教父表示：E3之后，很多厂商都迫切地希望拿到PS3的开发工具，尽早进行PS3软件开发。如此说来，教父的新计划并没有因为其他势力的迅速崛起而遇到阻力，相反，仅仅通过几个CG画面就把所有人迷得晕晕乎乎，这手段的高明绝不是其他人能做到的。教父似乎把每一步都掐算得非常精确。至少，现在还没人敢对教父的计划说不。这次的［PS Meeting 2005］，SONY依旧没有拿出什么吓死人的发售计划，仍旧是几个简单的消息发布，以及一堆走场的销售业绩，很显然，这次教父决定继续保留，至少到东京游戏展之前，那些真正重量级的东西才会亮出来，比如某著名系列的第十三部作品。SONY相信，同样的战术仍旧会在这次竞争中使自己确保有利位置，至少对手只能蚕食自己难以染指的市场份额。

SONY情调

“他们已经迫不及待的想要拿到开发工具”

继E3之后，这是我第二次近距离观察PS3。

是的，我是在观察。因为她离我还有段距离,至少在今年东京展之前，我是不大有可能实际触摸到本体任何一个部位的。静静地观察和凝视，尽管距离上与她仅有数臂之遥，但时间上彼此却相隔半年之久。新一届PlayStation Meeting,观者感受各有别。

SONY通过一连串的数字向与会者展示了即将到来的新世代,与E3类似，厂商的轮番上阵似乎是在向所有人宣布SONY仍旧是这一行业中至高无上的统治者。在掌声与赞美声之中,SONY发表了新一代娱乐王国的构想,而未来几年内为这一构想建立牢固地基的三大支柱就成了一切关键所在。SONY现在是拥有三个平台系统的硬件厂商,尽管把PS2和PS3分成两个平台并不合SONY尊意，但根据上一代的经验，毫无疑问PS2仍旧会在索氏华贵阵营中占有重要位置，且风头不减。

SONY在家用机平台产品上创造了“一种产品”十年热销的神话，甚至至今，这一产品仍旧顽强地持续着她的生命力（在这一点上，SONY证明了自己的产品可以拥有长久的使用价值，消费者可以在相当长的时间内源源不断地购买到新软件，对SONY产品的信赖感成为了索氏品牌的最大资产），通过PS系列到PSone系列的演化过程以及势如破竹的销售成绩，所有人都见识到了索氏在营销上的神奇手法。任何人也丝毫不会怀疑，这一奇迹会再次出现在PS2上，而且从现在的局面上看，PS2的最后记录将会是前无古人，甚至后无来者。短短五年半，PS2就成了这个星球上最不可思议的畅销产品，而到了PS2成就十年的2010年,相信那会是一座耸入云霄的销售丰碑。

SONY一步步通过自己的技术力娱乐着大众，游戏世界被其尖端的创造力不断推动发展，即将到来的PS3，没人会对她的成功迟疑半步。或许,这样的坚持正是源于SONY品牌的强势自信。

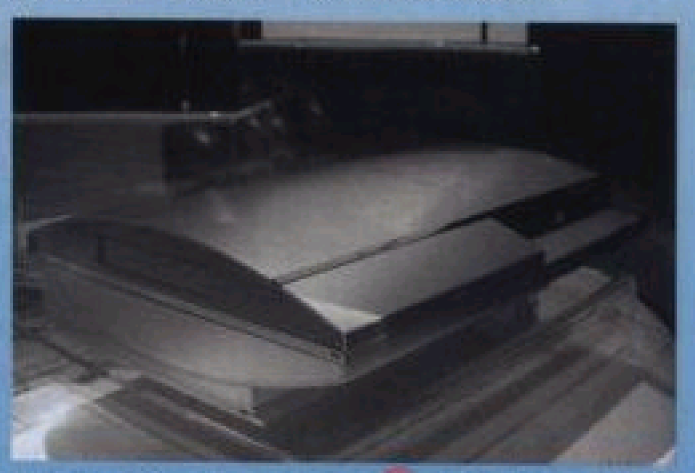
PlayStation Meeting 2005，又是一年SONY的娱乐盛会，又是一届记录PS家族旺势的大派对，我的感官已经被SONY的未来情调所包裹,漫步在PS家族的历史中，谁都会产生一种错觉——我们已经步入未来。



SONY给了PSP一个全新的颜色，这将会带给略有沉闷的PSP市场带来新的流行方向。SONY的强项就是在即便缺乏软件支持的时期里，硬件销售仍旧可以保持较高的水平，来自于PSP的吸引力正在向我们传达，SONY的一套别人学不到。■



有人对PS3的手柄微词颇多，实际上大家完全可以把心放宽，PS3的手柄将是有史以来最好用的操作工具，你只有真正握上去的一刹那才能理解为什么它像是一把尖利的飞刀。SONY有道理把手柄往这样的方向发展，也有信心让所有人满意。■



这就是SONY的未来，它拥有一呼百应的恐怖号召力，没有人会怀疑它将成为明年最畅销的电子产品，更没有人会去担心SONY打算通过它的威力进军其他领域，电影，音乐以及游戏，SONY拥有着我们最爱的娱乐方式，下一步他还想拥有什么？■

2002年2月13日「PlayStation Meeting 2002」

主题：对应PS2网络功能的游戏陆续发表。

在确定了PS2主机在新一轮竞争中的霸主地位之后，SCEI在2002年2月开了以PlayStation Meeting为名的产品发布会。当年的发表热点是“PS2的网络机能”。

2002年初，PS系主机已经顺利完成了从32位向128位的过渡。世嘉宣布退出硬件市场竞争已经一年，它的镇社之作VR战士4也在2002年1月成功地移植给了PS2主机。GC和XBOX并没有对PS2构成实质上的威胁，所以PS系主机在当时的市场上是占据有利位置的。随着国际互联网的普及和网络游戏的流行，PS2主机上的网络机能如何得到最好的发挥，成了当时的话题。由于PS2的宽带网卡和专用硬盘业已推出，当时的各大厂商对于如何在PS2上开发更多的在线游戏，发表了不同的看法。

游戏机最初对应网络功能，是从SS时代就有的（如果说利用电话线的话，那在MD时代就已经有相应的套件了，不过那时候的电话套件主要是配合一些社会服务系统，如银行等）；而游戏机实现在线对战等机能，则是在DC时期，由梦幻之星这样的网游带动起来的。在PS2时代，电视游戏机的网络机能将更加丰富和完善。

当时正在开发的对应网络机能的游戏，包括Square的《最终幻想XI》，CAPCOM的《生化危机网络版》，SEGA的《咕噜咕噜温泉》、《西剑》，From Software的《装甲核心Σ》等等。除了大家耳熟能详的《最终幻想XI》外，生化危机网络版（就是后来的《生化危机 爆发》系列）受到多方人士注目。另外一部比较受关注的作品是光荣的《信长野望 Online》。这些网络游戏大部分是强调“多人协作”的游戏，这给一向偏重“个人娱乐”的日本游戏界增添了一丝鲜活的气息。



一在2002年展览会上公布的PS2网游作品中，包括《大众高尔夫》的网络版。

由于国内电视游戏玩家对于电脑和网游的态度，以及PS2机器上网的苛刻条件（对中国玩家而言），这些优秀的网络游戏既得不到电视玩家的支持，也没有受到PC网游爱好者的喜爱，因此没有在中国造成太大的影响。实际上，即使在日本，电视网络游戏在影响方面也一直比不上单机的游戏。

说到主流的单机游戏，SCEI也在那次PlayStation Meeting上公布了许多至今仍然有许多人喜欢的游戏。如《太鼓达人》，《我的暑假2》，《宿命传说2》等，都是在那次展会上和大家见面的。

2003年7月29日「PlayStation Meeting 2003」

主题：PSP详细机能发表，搭载无线LAN网络机能；PSX发表，将PS2扩展为家用电脑娱乐平台；Square 公布《最终幻想XII》；各公司大作陆续发表。

株式会社SONY Computer Entertainment 在东京都内酒店召开了“PlayStation Meeting 2003”发表会，除了公布了PS2上几部大作的标题之外，也公布了便携式游戏机PSP的详细机能。

按照每回的惯例，各公司就本社近来的业绩进行了介绍，并对游戏业界的现状和存在的问题进行了分析。由于2003年前半年面世的大作比较少，许多公司把自己的重头戏放在了后半年，这种多款大作集中发售的状况将使许多厂商在激烈的竞争中遭受打击和损失。因此各公司纷纷更换高层决策人，以及修改重点游戏的发售日期。同时，经过对过去发售游戏情况的检讨，各社一致认同，应该改变PUZ类型游戏滑坡这一不利局面，进行专门的强化开发。



↑FF12和PSP在当时只是公布了标题而已。

之后，各公司的开发人分别公布了自社即将出品的新游戏。CAPCOM的船水纪孝宣布，网络版的《生化危机 爆发》正在开发中，预计在11月下旬正式发售。Namco则公布了它的最新作品——另类动作智力游戏《块魂》，而光荣则发布了与《三国无双》系列系统相似的日本历史游戏《战国无双》，并有意将“战国”这一题材开发成和“三国”齐名的无双系列作品。已经实现合并的Square-Enix 的制作人松野氏向大家宣布，FF系列的正统续作《最终幻想XII》已经正式开发。

在展会的最后，SCEI社长久多良木健公布了SONY的首款掌机PSP以及PS2的扩展机型PSX。据久多良木氏声称，PSX将“以戏剧性的价格，更加轻松的安装和使用方式，在大众中普及”。而同时发表的PSP则初次向公众展示了外形，包括类比摇杆，○△□×的按键设置以及无线LAN（局域网）的功能。

在爆出诸多猛料之后，PSP成为掌机玩家们讨论的新话题。自从黑白GB时代以来，一直有许多厂商想从任天堂口中争夺这块蛋糕，而任氏在N64滑坡之后，更将掌机游戏的开发视做自己的生命线。在Game Gear，Wonder Swan，NeoGeo Pocket等竞争者纷纷败阵之后，在电视主机方面大获成功的SCEI，能够在掌机领域把任天堂彻底打败吗？

2004年7月12日「PlayStation Meeting 2004」

主题：PS主机发售10周年，出货总量超过一亿；PSP开发进入最终阶段；SONY掌机阵营增加至59家；次世代PS主机（PS3）首次神秘披露。

2004年适逢PlayStation主机发售10周年。（实际上，PS主机由于说明书印刷问题，是在1995年初上市的）SONY PlayStation在全世界范围出货量达到1亿台以上，PS2销量为7000万台，2代软件出货总量达到2亿5000万套，真可谓是游戏史上的奇迹。

此外，在这次的展会上，最受人瞩目的还是SONY自己的便携主机PlayStation Portable，第一次向大家公布了可以实际操作的样机。这一情报吸引了许多人来此次展会访问。关于PSP的发售日，久多良木健声称，“将在今年年末在日本发售”。而且用“PS家族第一个小女儿”这样的可爱的字眼来称呼这一新机种。他还说，由于这是PS系最新的主机，在创作的时候，SCEI向其中投入的技术和心血都达到了登峰造极的程度。在日本投入之后，PSP将被投向北美和欧洲市场。

关于PSP的软件，将在后来的东京电玩展上披露可以试玩的版本。在这次的PlayStation Meeting上，SCEI公布了支持PSP的厂商名单，其中不乏CAPCOM、光荣、NAMCO、SE等知名厂商。

在这一次展会上，PSP进入了发售之前的实体宣传阶段。在后来的东京电玩展上，各路玩家亲手玩到了PSP的试用机。在NDS发售一个月之后，PSP开始登陆世界各地，包括中国在内。在水货豪华版的价格一度被炒到4000元人民币的情况下，一些有钱玩家倾囊购买的“壮举”实在是令人咋舌。此外，让SCEI想不到的是，国际上一些致力于破解的玩友居然在PSP的平台上开发了各种模拟器和其他侵权软件，这也是PSP主机能够在无D版的情况下，仍然在中国国内保持良好销售势头的一个原因。但是，PSP究竟能不能扛过DS呢？让我们拭目以待。

↑PSP的原型机和首发软件在2004年展会上得以公布，广大玩家的期待终于成为现实。

PlayStation Awards 2005隆重颁发，DQ8名至实归三重白金

本刊日本专讯 在面向业界、软硬件合作商和用户的SCE年度例会上颁发“PS Awards”也是一种惯例了。这个奖项是依据销量颁发给这一年中表现优异的游戏及其厂商。具体的评奖标准是销量超过50万但未满100万的评为金奖，销量在100万至200万之间的则为白金奖。自然的，如果销量超过了200万，那么就将是耀眼的“双白金”。

此外由于今年有PSP的发售，鉴于掌机领域的情况，特别为PSP方面设立了销量超过30万的特别奖。

这次的获奖游戏中，“勇者斗恶龙8”一骑绝尘，以300万以上的销量超越了双白金，直接获得了“三重白金奖”。

PlayStation Awards 2005 三重白金奖（销量300万以上）		
名称	发售日	厂商
勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	2004年11月27日	SQUARE · ENIX





↑DQ称雄是没有悬念的事情，倒是它与FF在新一轮主机战争中的倾向反而产生了悬念。

DQ是日本王道级游戏软件，“国民RPG”的称号自然名不虚传。这次的8代是ENIX与SQUARE合并后的系列第一作，果然有了焕然一新的感觉，从画面等方面的表现力更能吸引此前没有接触过这个系列的玩家。DQ与FF处于日式RPG金字塔的顶端，但前者在西方市场的人气却显然不如后者，这次借着前SQUARE在欧美的品牌形象和发行渠道，DQ当在欧美也掀起一番作为，本作的英文版预定在年末发售，还是很值得期待的。同时明年将是DQ系列20周年，在一个系列走过近20年的今天，仍然可以得到这么多人的喜爱，的确是一个了不起的成就。

PlayStation Awards 2005 白金奖（销量100万以上）		
名称	发售日	厂商
真·三国无双4	2005年2月24日	KOEI
世界足球 胜利十一人8	2004年8月5日	KONAMI
实战柏青哥必胜法	2004年5月27日	SAMMY
GT赛车4	2004年12月28日	SCE





↑年年有无双，次次猛将传，但其品牌号召力丝毫不减，KOEI果非浪得虚名。

获得了白金奖项的有4款软件，其中包括了大家都很熟悉的“真 三国无双4”、“胜利十一人8”，以及“GT4”。论起这三款作品来，销量破百万几乎是理所当然的事情，属于与PS系主机一同塑造了辉煌的游戏。

今年是无双系列5周年，而此前的真三国无双系列已经连续4年获奖，在接近“量产化”的同时，仍然保持着人气和素质，这本身就是一件非常不容易的事情。而与无双的活力相映衬的则是，GT全系列也都获得过Awards的奖项。

销量破百万的游戏中，唯一对于国内玩家来说显得比较陌生的，就是这款由SAMMY制作的、关于柏青哥类型的游戏。柏青哥也就是弹珠台，所谓的“小钢珠”即是指这个。游戏的游玩内容其实相当简单，基本就是在家用机上做了一个模拟弹珠台的界面，但这种小钢珠赌博机在日本相当流行，所以有如此高的销量也就可以理解了。

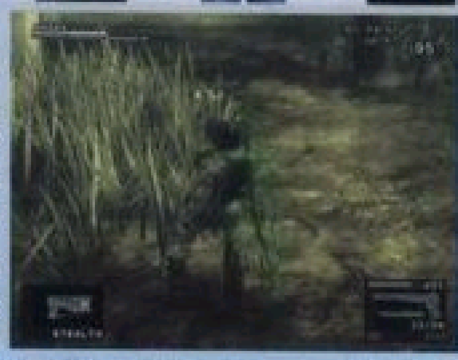
PlayStation Awards 2005 金奖（销量50万以上）		
名称	发售日	厂商
合金装备3 食蛇者	2004年12月16日	KONAMI
世界足球 胜利十一人8 在线进化版	2005年3月24日	KONAMI
大都技研公式模拟停止装置 吉宗	2004年12月9日	大都技研
复活传说	2004年12月16日	NAMCO
龙珠Z3	2005年2月10日	BANDAI
机动战士高达 一年战争	2005年4月7日	BANDAI
超级机器人大战MX	2004年5月27日	BANPRESTO

获得了金奖的游戏共有7款，其中包括我们熟悉的“合金装备3”以及“复活传说”等。MGS系列在日本本土的人气向来不如在欧美的高，销量上也有较大差距，这其中与游戏的世界观设定以及流露出的文化背景有很大关系。其实一款由东方人做出来的游戏能够做到很对西方的口味，这其中也颇能看出监督小岛秀夫的功力了，只是作品的受众市场，还是需要进一步的扩大和稳定。

BANDAI作为玩具大厂，在游戏方面自然是主攻动漫改编的类型。这次能有两款作品获奖，可见其在商业化的改变之外，仍然是有一定素质保证的。“龙珠Z3”继承了系列一贯的热血表现，再借着原著作品十余年而不衰的超高人气，取得如此成绩也不足为奇。不过对于“一年战争”来说，高销量下却有着一个尴尬的事实——BANDAI当初宣称也满心希望这游戏可以卖过100万，雄心勃勃之下出货量巨大，但事实是发卖后初期销量远远低于预期：发售前三天仅售出16万本不到的数量，第二个星期更是只有4万5千本左右的销量。这样下去不要说卖过百万，就是三、四十万都有问题。库存方面的巨大压力逼迫BANDAI不得不在游戏发售仅一个多星期后就宣布大幅降价，降幅达到了一半以上。依靠这种“甩卖”的手段，游戏的最终销量才突破了50万，在这个金奖的后面，恐怕BANDAI也是满心苦楚吧。



其它方面，WE8的资料片仍然可以取得50万以上的销量，足见这个系列的影响。而NAMCO的复活传说是这次获奖作品中为数不多的RPG，或者更应该说，除了DQ8，这是唯一的一款RPG游戏。传说系列近段时期来商业量产化的趋势越来越明显，这也与NAMCO的境况有很大关系，希望传说系列的质量不要就此随意下去。



↑现在的小岛工作室又将怎样演绎MGS？

PlayStation Awards 2005 特别奖（PSP软件销量30万以上）		
名称	发售日	厂商
真·三国无双	2004年12月16日	KOEI
大众高尔夫 便携版	2004年12月12日	SCE
山脊赛车	2004年12月12日	NAMCO

PSP方面，获得特别奖的共有三款作品，全部都是我们耳熟能详的名头，而且全部是PSP首发时期的软件。在庆贺它们销量的同时，我们也看到了这很长一段时间来PSP上缺乏力作、甚至是缺乏作品的隐忧。

纵观所有的奖项的分布，在数量上来说，KONAMI的成绩最为突出。实际上基本日本所有的知名老牌厂商在其中都有表现和作为，但其中独缺了CAPCOM，这令人不禁感到一些说不出的味道。另外从这些游戏的发售日也可以看出，近一段时期来并没有出现登场之初就既抢眼又热卖的绝对大作，看来下一次的华丽盛宴就要等FF12的发售了。



新一批PS3游戏软件发表　生化5当仁不让火爆领跑

本刊日本专讯　借助于这次的PS Meeting，多家软件开发商又纷纷展示出了对应PS3的全新作品，当然了，目前也只限于映像方式。

其中最为重头的当属CAPCOM公布的“生化危机5”，在4代的PS2版还没有推出的时候，5代的开发计划就已经粉墨登场，令人感到了一个老牌系列终于焕发了新的活力。从目前的影像来看，能够感到游戏至少在剧本架构等方面已经成形，关于生化5的其它进一步情报，可以参看稍后的详细介绍。

由From Software开发的一款目前定名为“Project Force”的游戏同样也于会上公布，推测这个暂定名应该只是一个开发代号。游戏展现的是未来的世界观，大型的机器人突然飞临都市上空，影像致力于表现厚重感，但在画面等技术细节之处，比如说锯齿的问题，还有待改善。对于这个游戏的详细情况，在稍后也会详加介绍。

作为开发了DQ8的厂商，Level 5所公布的信息自然也会吸引相当的眼球。这次它除了透露在PS2上的开发计划之外，也发表了对应PS3的新游戏，其目前定名为“LAIR”。LAIR即是“巢穴”的意思，文学味道比较重，在很多游戏作品中它都会与龙联系在一起，比如说dragon’s lair。而在这部新作影像中我们同样看到了无数漫天飞舞的龙，整体画面气氛深重阴郁，已经奠定了游戏的基调。不知这次是否会直接从龙的角度出发来展现故事，还是仍然讲述的是人与龙之间的纠葛？

前段时间比较受到关注的PS2游戏“源氏”，在推出后却令众多玩家感到了一丝说不出的味道，游戏还是用了心的——但流程实在是太短了！但就在这次的发表会上，我们得知了它的续作已经在准备中，并计划于PS3上推出。是不是快得令人觉得有些难以形容？确实，真不知道这个开发计划是不是在作“1代”的时候就已经有了。从影像中我们看不出什么实际的内容，但可以了解到“3年后”将是一个关键词，确实，本来源义经的传奇也远不止于此。

“机动战士GUNDAM”是动漫游三界说不完的题材，这次BANDAI继E3之后，又再次公布出了这款高达游戏的新影像。从画面来看，表现力是相当不错的，机体的沉重感和硝烟战场的苍茫感都得到了很好的展现，是很值得期待的作品。

此外公布的还有韩国厂商WEBZEN开发的一款名为“无尽传说”（Endless Saga）的游戏。影像中所表达出来的意境倒是十分的清新靓丽：一只“蝴蝶”翩然飞过，轻落在了一位正坐在树下休憩的女骑士的手指上——整体氛围更像是一种概念的展示，至于具体游戏会是怎样的类型，会有怎样的系统，还是要等待厂商的进一步公布。

上述游戏目前还都在开发或计划阶段，目前具体的发售日和售价都还处于未知状况。




↑希望在“源氏2”中，静御前的戏份可以多一些，不要只是花瓶。




↑LAIR这款游戏，其世界观看上去就很深沉，龙的话题果然说不尽。






↑从这张图就可以感受出，游戏确实带有比较浓重的韩式美工风格，具有奇幻色彩。

百万级作品初露端倪　怎奈有人竟不识君

本刊日本专讯　本次会议上，KOEI也展示了他们的technical demo——也就是用以展示厂商技术力和平台性能的技术片断，并不能确定将会开发对应的产品。

这次KOEI同样并没有明确说明将会为PS3进一步开发怎样的游戏产品，但从影像中可以看出，用以演示的明显就是真三国无双环境下的关羽。影像从人物表情、服饰、动作等方面细腻展示了硬件的3D即时演算能力。虽然KOEI至今没有明确说明真三国无双5代的归属情况，但想来是理所当然地会先发在PS3上吧，这段technical demo，也算一段情理之中的暗示。



↑KOEI取缔役会长襟川惠子于会上演讲。



但幽默的是在西方一些大型的游戏网站上，在对这次SCE年度例会的报道中，竟然把这段影像猜测成其展示的是“仁王”。虽然事后及时做了更正，但从那篇文章可以看出，报道者似乎根本没有认出这来自于什么游戏，言语形容之中竟把它当成了全新的陌生事物来对待，并期待“TGS上可以了解到更多”，实在令人有些忍俊不禁。看来虽然从2代起就当之无愧地戴上了百万级软件的桂冠，但无双的影响力，尤其是在欧美方面的影响力，还需要进一步加强。

PS3致力于开发环境技术建设　众多厂商渴望拿到开发用机

本刊日本专讯　在本次的PS Meeting 2005中，SCE方面正式宣布了会与多家厂商就PS3开发环境的技术建设进行不同层次的紧密合作。

SCE宣布了已与SN System达成收购协议，将后者正式纳入旗下。SN System是英国著名的游戏开发用工具组件的提供商。这次收购整合，将使得由SN System研制的、此前已大量应用于PS系游戏开发的工具组件“ProDG”在PS3中更加充分地发挥技术影响。

同时由于本次的新主机采用了全新的Cell处理器，为了帮助众多软件商更好地理解和发挥其中的技术性能，SCE也将与Havok和AGEIA两家专门从事以软件技术模拟物理引擎的厂商合作，共同研制PS3开发用辅助工具。

不仅如此，在软件商将会拿到的开发工具组件中，还将包括著名的“虚幻3”游戏引擎的评估测试版。SCE同样也已经从其研发者Epic Games那里取得了此方面的授权。“虚幻3”引擎是高度成熟的综合性游戏开发套装，它尤其在图形处理和表现方面有着深厚的实力。并且延伸自业界开放标准OpenGL，专门为PS3定制的PlayStationGL标准，将使得主机在3D图形处理方面更加优越。

如此种种，可以看出SCE的努力意在帮助各软件商更快地掌握开发技术以及吃透硬件性能。随着主机性能的升级，其对新一代游戏的表现力也就提出了更高的要求，这也就意味着开发费用的提升，因此对开发环境的理解和掌握程度，也就直接关系到了制作成本。在今年的E3上PS3正式亮相之后，众多软件厂商就纷纷提出要求，希望可以尽快拿到开发用机和工具。这种热情用久多良木健的话来说，确实是“始料未及”，以至与SCE方面还没有做好充分准备。现在会社内部已经在对此事进行检讨后加紧配送开发工具，整套开发用套件预计将在2005年年末全面配发给所有的软件厂商，这套工具目前定名为“PS3 Reference Tool”。

当初PS2的开发环境就曾被很多厂商抱怨为不好掌握，而现在PS3在硬件结构更加复杂的前提下，又只能在年底才能完成配送，不知会对预定明年春季发卖的PS3造成怎样的影响。

在谈到了针对制作方的种种举措之外，久多良木健在会上也提到面向普通用户的意向：他提到，除了保证PS3的向下兼容性以外，也在考虑发掘PS系历代主机在其它方面的共通性，并由此加以发挥。不知这样的思路又会给PS3带来一番怎样的天地。

开发工具计划配送表	
7月	450台
8月	200台
9月	300台
10月	300台
11月	30000台
12月	3000台以上

PS2全球销量九千一百万台　迷你型更加吸引高年龄玩家

在“PlayStation Meeting 2005”展上，索尼发布了迄今为止PS2在全球的总销量数据。据索尼官方表示，截止2005年7月20日，各种型号的PS2主机在全球的销量已经达到9162万台，其中北美3700万台，日本及亚洲地区2141万台，欧洲3321万台。与之相对应的，PS2软件全球总销量为8亿6千3百万份，其中北美3亿9千5百万份，日本1亿7千6百万份，欧洲2亿9千2百万份！



一这就是索尼官方统计的PS2在日本发售后的各版本销量递增曲线，其中以5万系列的总销量最多。

今年是索尼凭借PS系主机进入游戏业界的第11个年头，在这十一年之中，PS游戏以及PS2游戏加起来在全球已经一共卖出了18亿2千2百万份，其中北美7亿6千7百万份，日本及亚洲地区4亿8千1百万份，欧洲及PAL制地区5亿9千4百万份！PS及PS2主机已经普及到了全球120多个国家和地区，而且有着超过1万3千种以上的超丰富软件阵容，其中7700种是PS游戏，5200种是PS2游戏。

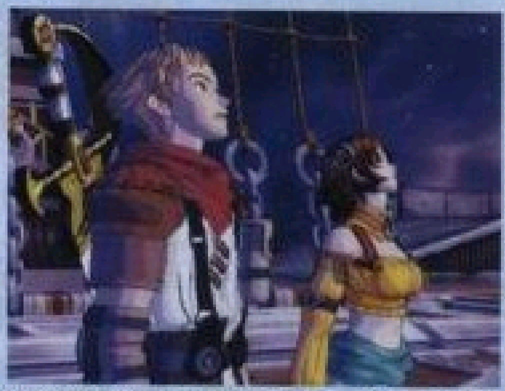
从上面两份数据中我们可以看到虽然PS2成绩相当辉煌，但与其前辈PS比起来毕竟还是有所退步——无论是从硬件销量还是软件数量上来讲都是如此，不过所谓“打江山易守江山难”，索尼能够继续稳坐第一的宝座仍然使其拥有足够的资本来骄傲。另外我们也可以看到，与以前游戏市场日本占主导地位不同，现在北美市场已经取代日本市场成为全球最大的游戏市场，连第二的宝座也被欧洲抢走，三大地区游戏市场中日本及亚洲地区已经沦为最末一位。这也难怪现在即使是不少日本游戏厂商也开始将开发的重心逐渐靠向欧美地区了。

除此之外，索尼还在日本针对去年十一月份以后购买新发售的7万系列PS2主机的玩家年龄层做了一个相关统计。与老型号（5万、3万及1万系列）的PS2购买者中25～29岁年龄段的玩家占绝大多数的情况不同，7万系列的新主机购买者中则是40～44岁的较多。另外30～39岁的购买者数量有所上升，而20～29岁年龄层的购买者数量则是有了明显的下降。看来这一结果与当初人们预料中的，新型PS2更加精致时髦的外形会更加容易吸引喜欢追求时尚的年轻玩家的情形不一样，似乎高年龄段中入手新型PS2的人反而要更高一些。当然出现这种情况，并不能简单归结为不同年龄段对时髦的理解不同，更大的可能应该是那些年轻玩家正是因为大多数都已经早就有了老型号的PS2，所以很少会单独为了一个漂亮的外形去购买性能上没有多大差异的新主机；倒是年龄大一些的人，之前接触游戏的机会可能相对较小，已经拥有老型号PS2的人数不多，因此新型号的PS2对他们更具吸引力。不过7万系列PS2在吸引女玩家方面确实功不可没，在这项统计中，我们可以发现，购买者中的女性玩家从以前的12.9%上升到了17.8%。

LEVEL 5公布RPG大作　素质足以匹敌DQ与FF

提到LEVEL 5这个游戏开发小组，可能不少玩家会感到陌生，但如果提到“暗黑编年史”，尤其是去年年底发售的日本国民RPG“勇者斗恶龙”最新作“天空、大地、海洋与被诅咒的公主”，相信大家就多少有个概念了吧。而一度炒得很火，最终却不得不因为资金的原因而取消的XBOX版网络RPG“真梦生活在线”也是由其所负责。这次的索尼展会上，LEVEL 5发表了一款正在开发中的RPG大作“星际历险”（ローグギャラクシー），本作与DQ8一样采用的都是动画渲染技术。

本作的主人公是号称“沙漠之牙”的杰斯塔罗古，为了面会宇宙海贼基萨拉，从而展开了壮阔的星系冒险之旅。从展会上公开的宣传视频来看，本作采用的应该是3人制的队伍构成，敌人体形庞大，战斗的时候不但动感十足，而且也相当的有魄力。据了解，游戏还将邀请当红演员及歌手员玉木宏、上户彩等人担当声优。登场演讲的LEVEL 5代表专务社长日野晃博氏表示，其实本作是与去年年末发售的DQ8同时进行开发的，制作周期长达两年半。该公司对这款作品相当有自信，力图将本作打造成为足以与DQ以及FF的作品，挑战世界级的RPG！从该公司的开发经验以及目前公布的宣传视频来看，本作的确是一款让人期待的作品；不过自DQ和FF问世至今，发下类似豪言壮语的游戏也不少，却还没有一个能真正做到。LEVEL 5的这款“星际冒险”能否成功，得等游戏实际发售之后才能一见分晓。



一动画渲染的手法在许多游戏中都有采用，赛尔达风之韵和勇者斗恶龙8都是其中的佼佼者。

垂暮PS2再掀大作狂潮　今年下半年精彩不断

本届“PlayStation Meeting 2005”展上，索尼宣传部部长佐伯雅司一口气公布了21款即将于今年下半年发售的作品，同时在展会期间播放了相应游戏的宣传视频。尽管PS2的后继主机PS3很可能明年春就会发售，不过从展会上公布的这些游戏来看，PS2仍旧有着颇为旺盛的生命力，这一点和当年PS后期的情形倒是非常相像。

游戏名	日文原名	厂商	发售日
创造职业棒球球会	プロ野球チームをつくろう！3	SEGA	2005.7.28
胜利十一人：实况足球9	ワールドサッカー ウイニングイレブン9	KONAMI	2005.8.4
格兰蒂亚3	グランディアIII	SQUARE・ENIX	2005.8.4
火影忍者：漩涡忍传	NARUTO-ナルト-うずまき忍伝　BANDAI	BANDAI	2005.8.18
机动战士高达SEED DESTINY~GENERATION of C.E.~	机动战士高达SEED DESTINY~GENERATION of C.E.~	BANDAI	2005.8.25
悠远传说	テイルズ オブ レジェンディア	NAMCO	2005.8.25
真·三国无双4 猛将传	真·三国无双4 猛将传	KOEI	2005.9.15
龙珠Z SPARKING!	ドラゴンボールZ スパーキング！	BANDAI	2005.10.6
编码时代指挥官：继承者与被继承者	コード・エイジ コマンダーズ ～継ぐ者 継がれる者～	SQUARE・ENIX	2005.10.13
旺达与巨像	ワンダと巨像	SCE	2005.10.27
星际历险	ローグギャラクシー	SCE	2005年12月预定
王国之心2	キングダム ハーツII	SQUARE・ENIX	2005年发售预定
恶魔召唤师：葛叶雷司（暂定）	デビルサマナー 葛叶ライドウ	ATLUS	2005年冬发售预定
生化危机4	バイオハザード4	CAPCOM	2005年冬发售预定
拉切特与克拉克4th	ラチェット&クランク4th	SCE	2005年末发售预定
最终幻想12	ファイナルファンタジーXII	SQUARE・ENIX	2005年发售预定
梦幻之星：宇宙	ファンタシースターユニバース	SEGA	2005年冬发售预定
桃太郎电铁15 五大BONBI登场！之卷	桃太郎电铁15 五大ボンビー登场！の卷	HUDSON	2005年冬发售预定
尸人2	SIREN 2	SCE	2005年冬发售预定
新鬼武者：梦之黎明	新 鬼武者 ドーン オブ ドリームス	CAPCOM	发售日未定
合金装备3：生存	メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス	KONAMI	发售日未定
赛伯拉斯的挽歌	ダージュ オブ ケルベロス-ファイナルファンタジーVII-	SQUARE・ENIX	发售日未定

胜利十一人登陆PSP掌机

KONAMI的胜利十一人系列可以说是目前家用机上最火的足球游戏，继前不久公布了PS2上的最新作WE9即将发售之后，KONAMI又与近日表示其也将会在索尼的掌机PSP上发售一款WE作品。



提及为什么要在PSP上发售WE，KONAMI官方的意思是要让WE系列制霸所有机种，看得出来厂商的野心不小；当然，从WE系列一贯的高素质来看，KONAMI也确实有资格说出这番话。就PSP版胜利十一人的游戏系统来说，厂商基本没有公布任何资料，不过可以肯定的是，本作绝对会在PSP的无线通信功能上大作文章。毕竟WE系列最大的乐趣就是玩家之间的对战，而PSP掌机的特点使得玩家们可以更为方便的随时与好友大战一场。目前已知本作已版定于9月16号发售，欧版则将于今年10月份发售，也就是紧随九月欧版PSP正式发售之后，相信本作对PSP销量的提高将起到不小的推动作用。

PSP全球销量突破五百万台

索尼最近宣布，其自去年年底发售的新掌机PSP截止目前为止，全球销量已经突破五百零七万套；其中北美销量为274万套，日本和亚洲地区总销量为233万套。对初次涉足掌机业界的索尼而言，现在的成绩已经能够让其颇为满意；同时，索尼对即将于今年九月份发售的欧版PSP寄予了相当的厚望，相信欧版PSP的发售将使PSP在全球的销量成绩再上一个台阶。从索尼官方发布的这份PSP全球销量报告中我们可以看出，虽然单就日本市场而言，任天堂的NDS销量要好于索尼的PSP，不过强调外形时髦、性能强大以及多媒体用途的PSP在北美显然比NDS要受欢迎的多。

在PSP游戏销售方面，目前一共售出了一千一百二十万份的PSP游戏，其中北美730万套，日本和亚洲地区为390万套。自去年12月份日版PSP发售以来，包括美版和日版在内各版本的游戏一共发售过48款，与家用机PS2相比，这个数量可以说是相当之少。当然，出现这个现象，应该不是说索尼准备转变风格，走"精品路线"，更大的可能估计还是软件商的支持力度不够，或者说是不够坚决——毕竟作为掌机游戏，虽然由于PSP硬件性能的强大使得游戏的声光效果得以大幅提升，但伴随的游戏开发成本的上升同样也是不可避免，这与以前形成的"掌机游戏开发成本低廉，效益高"的惯性理念有着不小的冲突。相信索尼也看到了这一点，所以官方最近也明确表示，到明年3月31号之前，一共将会在PSP上发售150款游戏，相信这些新鲜血液的注入会给PSP带来更多的活力。



作为一台有多媒体功能的掌机，可以观看UMD一直是PSP的卖点。据索尼官方给出的数据，该功能似乎在北美更受欢迎，迄今为止已经有超过430万份UMD电影光盘被美国市场所吸纳。当然，这个销量之中今年3月份一百万份和美版PSP捆绑销售的蜘蛛人2可谓是功不可没。与美国市场形成鲜明的对比，更早就开始发售PSP的日本，UMD电影一共才卖出40万份，预计索尼会在未来推出更多适合日本以及亚洲玩家口味的电影大作来改变这一情形。



↑PSP是一款以强劲性能和追求时尚为卖点的新型掌机，这种理念曾经帮助索尼的PS和PS2在残酷的家用机领域中接连获胜，看来也将使其开创出新的掌机领域。

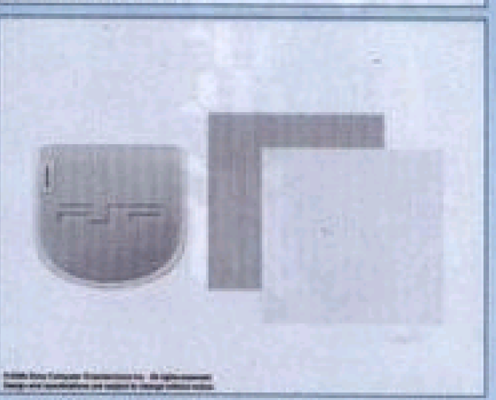
陶瓷白PSP发售预定

发售各种颜色各种型号乃至各种对应游戏限定版的主机一直是索尼最拿手的"骗钱手段"，虽然许多玩家明知如此，仍旧乐此不疲的掏着腰包。而PSP发售至今，已经有半年多了，外形却一直只有黑色一种，这与索尼一贯的风格可不符，这或许是出于索尼对头一次踏足的掌机界谨慎的一种表现吧。经过半年的积累，PSP全球500万台的销量为索尼发售新版本提供了足够的信心。7月21号在日本东京举行的"PlayStation Meeting 2005"中，索尼正式公布将推出新颜色版本的PSP主机，并预告将于月底进行系统软件的大规模改版，将新增包括网页浏览器在内的多项新功能。





这次公布的新颜色版本PSP，采用的是陶瓷白(Ceramic White)，型号为PSP-1000 KCW，从颜色上来讲与前不久推出的陶瓷白7万系列PS2主机一致。另外这次的陶瓷白PSP采用的是豪华版的方式推出，定价与之前的豪华版PSP相同，都为26040日元。豪华版套装配置也一样，除PSP主机外，还包括有电源适配器、可充电电池包、32MB专用记忆棒、吊绳、线控耳机以及保护套；除此之外，还将同时推出与该陶瓷白版本PSP颜色一致的保护套，以及附带屏幕擦拭布的便携包，两者价格分别为2100日元和1575日元。这套新色系的PSP将于今年9月15号正式在日本开始发售，对之前黑色的PSP外形用色不喜欢的玩家朋友不妨考虑考虑这一款。



PSP系统软件大幅升级

自PSP发售以来，其系统软件已经经过了多次升级，最近索尼公布即将再次进行升级至2.0版。与以往每次的小修小补不同，这次的软件升级变动点非常多，包括：新增专门对应PSP的网络浏览器，支持HTML4.01格式，但是不支持FLASH动画，有了这款浏览器，PSP的上网功能终于可以更加有效的被玩家们所利用。

与之前任氏的GB系主机不同，索尼的PSP可是非常强调时髦及其强大的多媒体功能，所以这次软件升级在影音播放上也有了大幅强化，升级后的PSP将支持动画等内容的下载播放，而且动画是H.264/MPEG-4 AVC格式压缩的；不过似乎根据地区版本的不同，PSP的这项新功能也会有相应调整，比如韩国的播放文件据说就是PMF，而PMF格式目前只有官方开发工具才能制作。在音乐播放方面，也新增加了音乐格式的对应，比如ATRAC3 Plus格式的音乐可以在专用记忆棒上保存，同时也将支持PCM的WAV格式。此外PSP用来欣赏各种图片和壁纸的PHOTO模式也追加了新格式，包括TIFF、GIF、PNG、BMP格式图片的浏览；支持Adhoc模式在PSP间传送图片，追加自定义壁纸，当然，想要任意传送文件的话还是得等玩家的自制软件了。



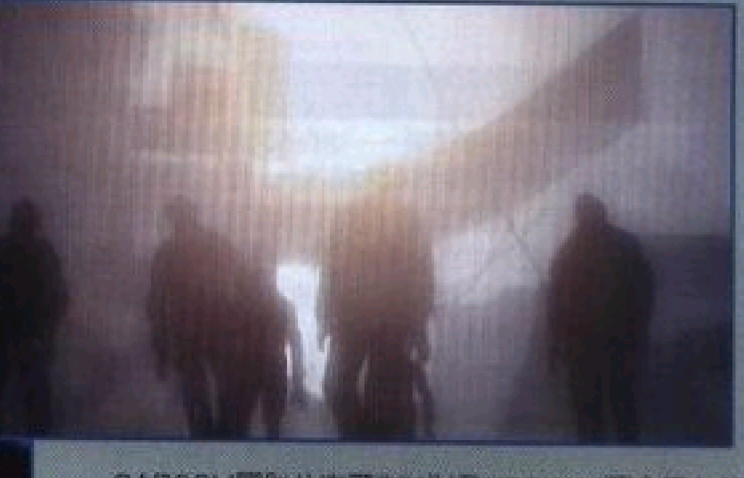
此次展会上，SCE从新的"Portable TV"网站上下载了一段视频，然后以全帧模式进行播放，以展示新视频codec的清晰度。不过从PSP浏览器和AVC演示视频中也看到，演示中的视频并不是真正被播放的视频——SCE的发言人使用了一个预先下载好的AVC视频。有专家认为，这次的2.0版PSP软件升级包并不对应全屏播放，看来PSP的"软件升级之路"还有不少路要走啊。

次世代病毒侵入 最新作全面革新

BIO HAZARD 5

CAPCOM一反常态，提前公布了BIO5的秘密，而这样的做法令尚未发售的PS2版BIO4似乎成了件圆公德的事。无论怎样，CAPCOM让我们提前见到了次世代BIO的厉害，知足第一。

PS3	本刊译名：生化危机5			
	CAPCOM	未定	未定	未定
冒险解谜	未定	未定	未定	未定



一从轮廓上看来像是敌人，有时行动缓慢，有时却以惊人的速度追赶主人公，关于他们的一切目前还只能是雾里看花。

CAPCOM同时公布了PS3以及XBOX360两个平台的“生化危机5”，显然BIO系列的发展方向已经由独占彻底转化为了全平台。从目前公布的资料上来看，左图中的精悍男子，即本作的男主人公很有点克里斯的味道，而根据目前手头掌握的资料来看，开发者似乎也“正有此意”。不过从形象上显然已经有了很大的变化，更加成熟满面沧桑的面颊更加性感。而在厂商公布的其他资料中，也暴露了本作最大的恐怖所在，全新的丧尸形态即将登场。根据开发者的说法，这次的“敌人”无论是战斗力还是行动速度都远胜过系列前作的这样走路摇摇摆摆的家伙，而且这次它们的表现比起四代来更有提高，更加难缠。毫无疑问，本作强调的将不仅仅是恐怖。

系统是否继承前作 目前一切还是未解之谜

↓在这阴暗的小路上危机四伏，主人公枪口向下瞄准，向前迈出每一步都要小心谨慎。

↑可以看出对黑暗环境的描写。在昏暗的房间里，把摆放得乱七八糟的物品一件一件地收集起来，可以令人感受到游戏的真实性。

仅仅凭借视觉也能感受周围凝重气氛

←羽毛落下的声音也立刻转身瞄准，看来是身在险地，丝毫也不能马虎大意，人物动作流畅自然，完全没有不协调的感觉。

←次世代的主机能完美表现羽毛一样轻巧物品的下落等动作，光线的明暗也运用得恰到好处。

能感受到背后微风的气息

CAPCOM开发本部编成室制作人访谈

问■系统是否与前作接近？

竹■想继承4代的系统，因为4代游戏中有很多很刺激的素材，特别是与PS主机上的1、2代相关的素材。尽管系统会有一定变化，但是依然能让玩家一下就能感受到生化系列的魅力。

问■为什么故事舞台中街道城市给人感觉是干燥的沙漠地带呢？

竹■我参考索马里为舞台的战争电影，描写出了那种接近疯狂的感觉。击落了美军武装直升机后，人们兴奋得聚集到一起，将舞台渐渐展开，疯狂地集团性追踪着士兵们。因此本作场景发生了变化，而且从困境逃脱，本来就是生化系列的一个主题，想用生化5表现出逃脱的过程。

问■场景的宽广和明亮非常显眼，明暗对比也给我们留下了深刻的印象。

竹■阴暗部分一直是该系列的重点，以前的作品一贯是在阴暗潮湿的场所艰难行走，这次生化5的目标是将其转变一次，让人走到光明中去。

问■空气的表现也很新颖啊。

竹■放映高品质影像时，向开发小组成员提问："最想看的东西是什么？"这一问题时，答案最多的就是空气，因为感觉上空气从来就不能用影像来表现。

问■阳光照射同空气的关系、沙土飞扬等表现都是前所未见！

竹■总之这次想让大家能用眼睛看出酷暑，表现出酷暑的游戏还前所未有，温度感也是生化5的一个重点。比如说，在非常炎热的地方，进入洞穴后立刻能感觉到寒冷，把这些想用影像表现出来，不依靠次世代主机的强大机能也是不可能的。

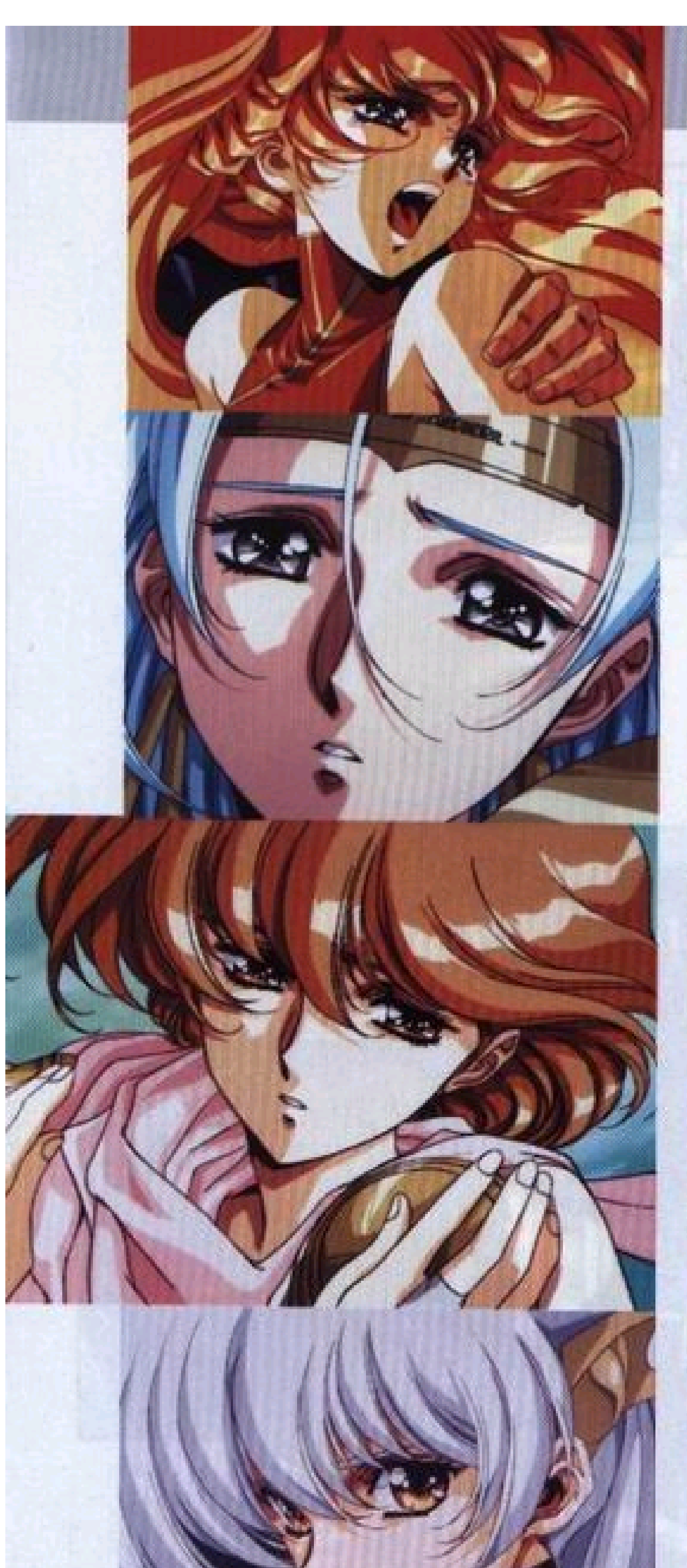
问■这样精美的生化游戏什么时候能到玩家手中呢？

竹■直到次世代主机发售（笑）。



←制作人竹内润氏，参与了『鬼武者』『幻魔鬼武者』等多部游戏的制作。

□文责/雪飞

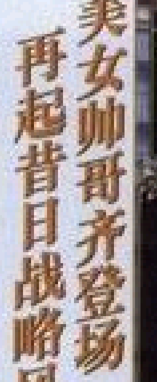


掀起当年战略游戏高潮 神作再出场!!

象征着兰古瑞萨的游戏系统，使游戏的游戏性更为深奥，不但有率领部队宏观指挥，充分体现指挥官作用的指挥官系统，还有主人公升级专用的升级系统，游戏结果也根据游戏的变化有不同结局。此外还有不可不提的告白系统，根据主人公平时的行动，问题的回答方法，战斗的方式而会对游戏中的四名女主角心情产生很大影响，主人公只能选择其中一人告白，因此玩家必须随时都要在慎重考虑后，才能采取相对的行动。另外还有针对PS2特别设定的新系统追加。玩家有因游戏时没注意而忽略的精彩画面也不用担心，在游戏通关后，可以重新观看游戏中的精彩画面，还能仔细观察喜爱人物的一举一动。



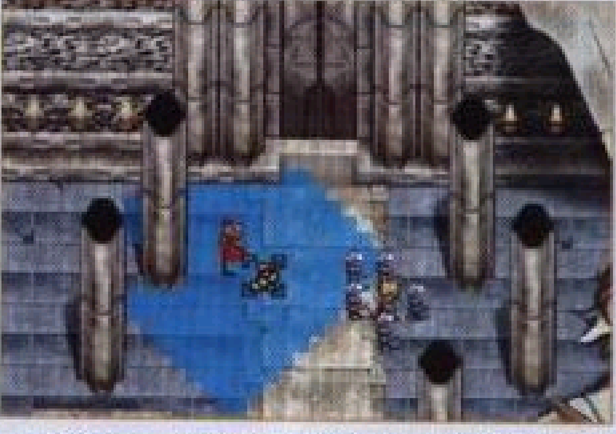
一漆原智志的华美人设，看着这些美丽而熟悉的游戏人物，是否会唤起老一代玩家昔日美好的游戏回忆呢？



一主人公的编成画面，在PS2平台下画面质量大有提高，但是一切看起来都依然像过去一样亲切！

↓大军出动的战斗场面，尽管士兵都是Q版人物，但两军对垒的战斗场面仍然魄力惊人。

↓战斗时的移动画面，每个人都有自己的移动范围，男主人公被士兵们保护包围，而女主人公却孤身一人。





一战前对话，女主人公在督促男主人公抓紧时间迅速出击，梦想成为优秀骑士的男主角也表示立刻行动。

LANGRISSER III
ラングリッサーIII

兰古瑞萨系列自发卖以来，五部作品中的四部都曾移植到PS平台，唯独有代表性的神作兰古瑞萨3未曾移植。现在我们终于即将可以在PS2上享受这款优秀作品。唯美的人设，华丽的画面，战斗场面也提升为3D化，奠定了这部作品将成为该系列经典的基础。

广袤无垠地图画面清晰
进军方向目标一目了然



PS2	本刊译名：兰古瑞萨3			
	TAITO	2005.9.29	6090日元	记忆容量未定
战略	DVD-ROM	日版	1人	审查中

各国英豪齐聚首四大国家揭秘

拉斯卡王国是商业在大陆上最发达的国家，一直没有受到大陆魔物的侵袭。主人公就生活在这块人间乐土上。巴拉鲁王国是拉斯卡王国的盟友，在心地善良的国王治理下安定繁荣，王家与主人公家族是旧识。利古里亚帝国拥有最大的领土，为了维持人民生计，决定进攻拉斯卡王国。威鲁赛利亚是魔物聚集的黑暗之国，国王的最终目标是消灭人类，建立真正的魔物世界。



主人公，威利亚姆候爵家的见习骑士，志向是成为一名优秀的骑士。


威利亚姆候爵的女儿，很孩子气，但从小仰慕其实是兄长的主人公。


边境的领主，主人公的叔父，为了夺回被侵略的国家举兵战斗。

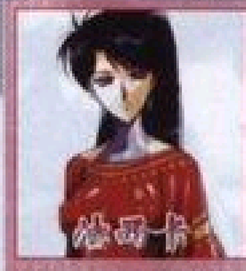

莱蒙多子爵的儿子，主人公的堂兄弟，是一位很有正义感的少年。



贵族的女儿，与比艾路一起从王国首都逃脱，精通魔法的少女。


托朗多男爵的女儿，从小就被教育成为军师，但剑法也很高超。


大司教的女儿，有很强的圣女之力，并且拥有特殊的能力。



天才魔导师，拥有丰富的知识，经常给主人公提出各种建议。



主人公的前辈，国内有名的骑士，二人感情良好并定有婚约。


索菲亚的父亲，身为拉斯卡王国的司教的贤者，被帝国逮捕。


见习骑士，逃出王都后成为主人公的同伴，还有些孩子气。



东方国度的二刀流高手，现在是莱蒙多子爵的左膀右臂。


巴拉鲁王国女王，经常身先士卒指挥作战，剑法也很出众。


巴拉鲁王国将军，原本是佣兵，因能力超众而被提拔为将军。

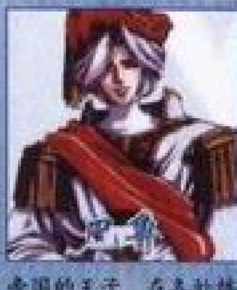

王位继承者第2位的大公爵，无论是战略还是武艺都非常优秀。


帝国四将军之一，阿路米拉的副官，对阿路米拉有淡淡的爱恋。


帝国四将军之一，为人非常认真，发誓对阿路米拉效忠的青年。


帝国四将军之一，肌肉发达，为人可靠，危险面前总是身先士卒。

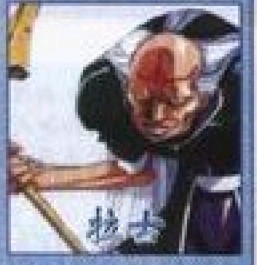

帝国四将军之一，率领飞空舰团，是为了胜利不择手段的野心家。

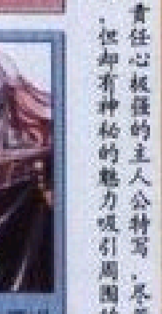

帝国的王子，在各处搞鬼，是嫉妒阿路米拉声望的阴险男子。



三魔将之变幻使，拥有变身能力，渴望战斗的战争狂人。


威鲁赛利亚国王，为了创造魔族世界而不断发起对人战争。


三魔将之虫使，依靠使用虫子来操纵人类的卑鄙小人。


三魔将之亡灵使，可以操纵死者，性格极其残忍狠毒。

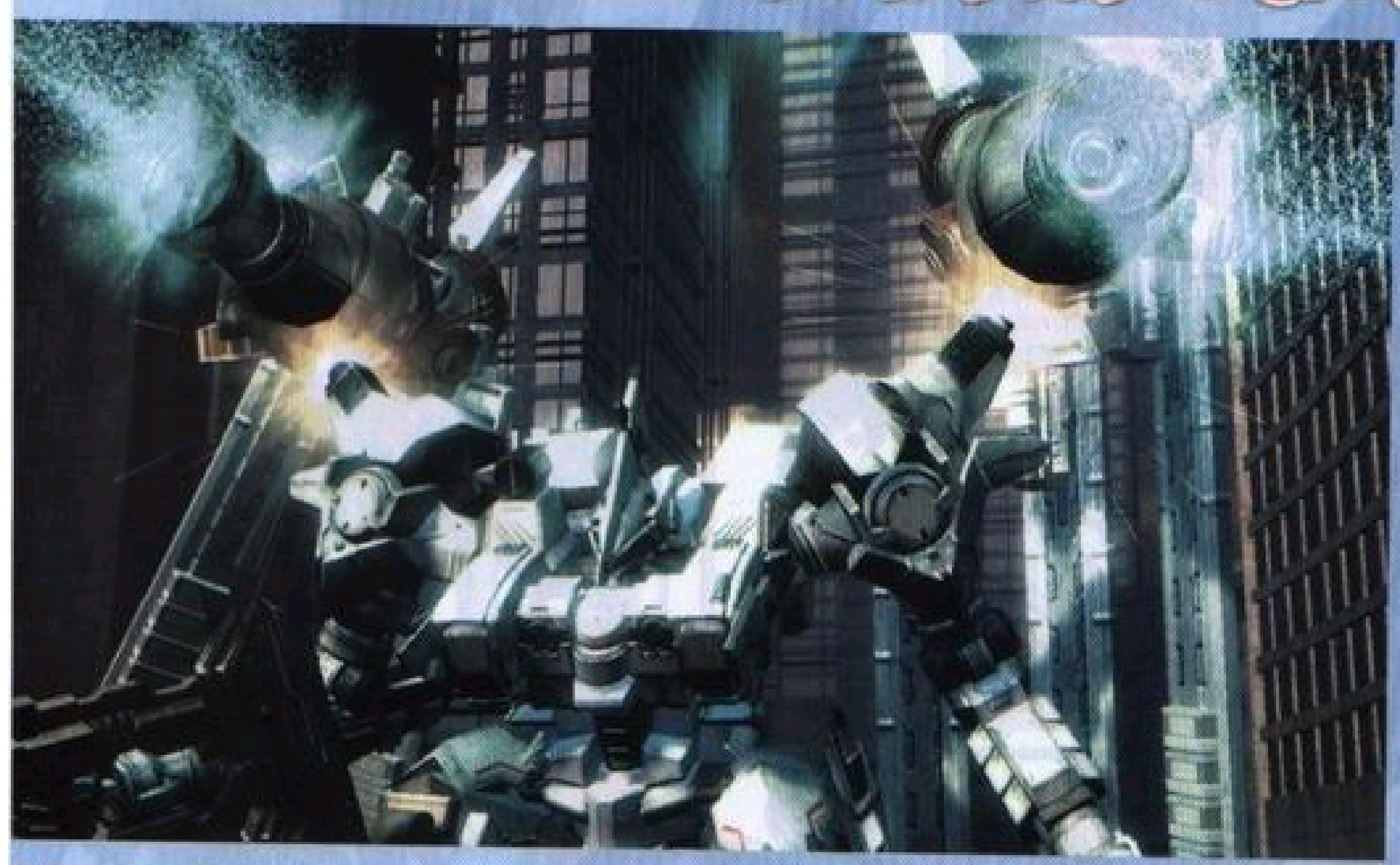
波澜壮阔的故事从此开始

这里以富饶的拉卡斯王国为中心，利古里亚帝国、巴拉鲁王国等国家共存的大陆。主人公库拉乌斯为了骑士的修炼离开双亲，在王都拉卡利亚上空的浮游城城主威利亚姆候爵家工作。然而北方的利古里亚帝国却突然攻入拉卡斯王国，而那天却正好是王国的骑士授勋日。




责任心极强的主人公特写，尽管还很年轻，但却有神秘的魅力吸引周围的伙伴。

揭开PS3最新游戏的神秘面纱



FROMSOFTWARE公司公布新游戏Project Force登陆PS3平台。FROMSOFTWARE公司近年出品了不少很有创意的作品，但是画面的表现一直不能受到玩家的认可，甚至有很多玩家强烈批判该公司的处理手法，并怀疑该公司的真实实力。在宣布登陆PS3之际，公司发布了这段影像，看来该公司要凭借这段影像表现出自己的实力。该公司表示今后要在PS3平台，在强力的演算功能下进行影像的开发和研究，并希望能努力开发出可以将PS3的影像发挥到“究极的假想现实空间”的游戏。在此发表的同时，该公司公布了目前开发中的Project Force的参考影像。从影像来看，这部以机器人为主题的作品中，机器人构造精密，而且无论是从机体阴影处的表现、从远处背景、还是从机器人爆发性的效果来看，很明显是现阶段的PS2平台所不能表现的。厂商宣称目前的影像仅仅是为宣布加入PS3而发布，游戏具体的名称并未公布。而这次公布的影像，也是处于研究阶段，作为参展品展出，与日后发售的游戏并不会完全相同。

从图片上可以看出PS3的强大机能和游戏厂商的深厚功力。图片中机器人无论是色彩还是对机体本身的表现，都充满了魄力，更表现出机器人的真实感。影像上的机器人能显示出机器人的活力，给人的不再是以往作品中机器人那种冷冰冰的感觉，并让人感觉出机器人的真实存在。

PROJECT FORCE

PS3	本刊译名：Project Force			
未定	FROMSOFT	未定	未定	未定
	未定	未定	未定	未定

↑日落时分的现代化城市，夕阳的余晖照射着卷入战火的现代都市，在街道上一辆坦克缓缓驶过……通过PS3的强大机能，配以黄昏日落的消沉感觉，使玩家仿佛能亲耳听到饱受战火摧残都市的哀鸣。

凝视远方 冷静分析敌情

一机器人头部的特写，在阳光照射下金色的机体光芒四射。

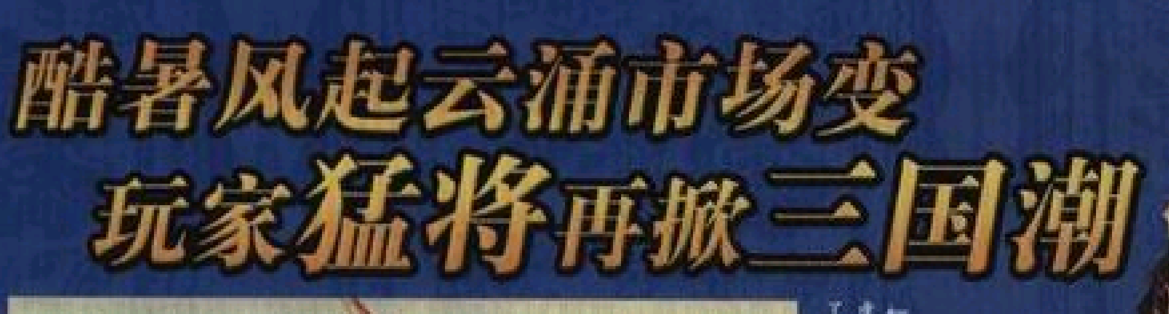
六弹齐发射 半数命中目标

↑从影像看来机器人装备的武器确实霸道，竟然同时发射出六枚导弹，而且半数直接命中目标，而被击中的目标则受到了灭顶打击，在爆炸的滚滚浓烟中已经被炸得支离破碎，一旁的武装直升机却不知是敌是友。

一激烈的战斗场面，机器人挡住了远处袭来的导弹，黑色的阴影可能是机器人的防御武器，但身后的大厦却成为替罪羊，机器人装备的武器种类众多，要通过对当时情况的正确判断才能对敌人进行最有力的反击。

黄昏时大厦前的战斗 希望能出现大厦保护任务

□文责/雪飞



酷暑风起云涌市场变 玩家猛将再掀三国潮



←三国鼎立后的著名战役，这场战役是名列五虎上将的赵云与黄忠的表演舞台，使曹操损失了汉中大片领土，为蜀汉建国奠定了基础

周泰

东吴名将，以骁勇著称于世，多次舍身救主深受孙权信赖，从登场三国无双以来，一直是玩家最爱用的人物之一。



→外传模式，目前已知除了汉水之战外还有葭萌关之战，在这个模式最好先使用推荐武将，因为这些战场是为他们量身定做的，使用他们可以引发剧情，也许他们的最终武器也要在这个模式下才能获得。

真正的猛将 蜀汉盖世豪杰

星彩

无双系列的新人，刘禅的夫人，不仅温柔贤惠持家有方，在战场上也是巾帼不让须眉，希望在猛将传能有更出色的表现。



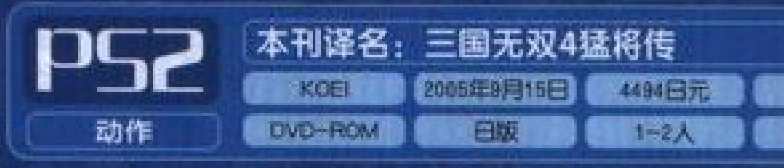
←尽管三国无双作品发售后，在短期内猛将传必然上市已成惯例，可是玩家们仍然对它期待，盼望着那爽快流畅的独特感觉！



←在游戏中不能一味地猛砍猛杀，有时还要完成一些潜入的任务才能获得特别奖励，也许关系到武将能力的成长，图中战役要求必须支援老将黄忠百步穿杨弓术才能取得奖励。

无敌神箭 杀人于无影中

这次的作品追加了多种模式提高了游戏性，其中的立志模式是要求玩家扮演无名小卒，直到他成长成副将的RPG式游戏，不但可以设定个人目标、特技，还能投身于其他势力，自由自在地进行游戏。修罗模式的重点收集性要强于故事性，改进为可以两人同时游戏，终了时的成绩换算成强化物品，并且在其他模式也可以使用。外传模式用战役为大家讲述了三国猛将们各自的精彩人生和他们的显赫战绩。另外一个ID模式是可以选择外表、武器等，作成自己的武将，可在其他几个模式中使用。此外在三国无双4的挑战模式又追加了2个舞台，并增添入门级难度，不过要与无双4联动。



PS2	本刊译名：三国无双4猛将传			
	KOEI	2005年9月15日	4494日元	未定
动作	DVD-ROM	日版	1~2人	未定

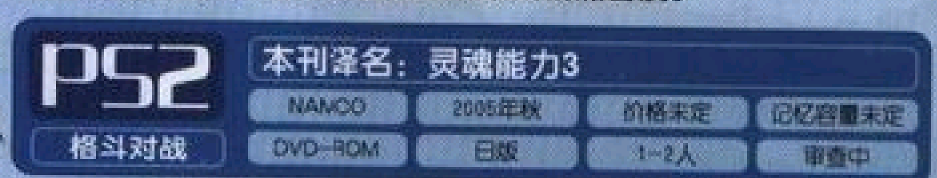


→千军万马中常山赵子龙一飞冲天，被赵云强大实力震慑住的曹操只能感叹："难道就没有能抵抗赵云的人吗！"看来本作武将的跳跃能力得到了强化。

新舞台上再次演绎剑与魂的斗争传说



NAMCO的人气格斗游戏灵魂力量将在今秋上市。这一游戏系列一直是先在街机上发售后再移植到家用机上，而这次的灵魂力量3则是家用机专用作品，并追加了各种各样的模式。目前详细公开了其中之一，该模式采用全新的游戏方式，将战略模拟与动作格斗完美结合。在地图上即时变化的战斗中，玩家要对同伴下达行动指示，并亲自协同作战，合力将遭遇到的敌人彻底击溃。



PS2	本刊译名：灵魂能力3			
格斗对战	NAMCO	2005年秋	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1~2人	审查中



↑个性十足的游戏人物，手持一把环状怪异武器，无论是攻击还是防御招式都与众不同。

←尽管玩家本领高超，但是有时单枪匹马并不能将敌人打倒，必须同伴的通力合作。

新舞台神殿中的战斗

←在战斗中可以选择各有特色的强力伙伴，还可以提升自己的级别并获得金钱，随着故事的进行还能购买到其他新道具，满足一定条件后还会出现新要素。

一部剑与魂的传奇故事

统治着这片大陆的是古朗达鲁帝国、达基亚公国和哈鲁提斯共和国三个国家。达基亚公国和哈鲁提斯共和国多年来一直是交战状态，古朗达鲁帝国对外宣称不参与战争，暗中却不断地进行军备扩张，因此改变了均衡的状态。然而达基亚公国突然对古朗达鲁帝国宣战，哈鲁提斯共和国也被黑暗逐渐侵蚀，并成立了新兴国家马莱达……古朗达鲁帝国由年轻的皇帝治理，是一个军事力量发达的国家；达基亚公国是剑士与骑士集中的国家；哈鲁提斯共和国版图辽阔人口众多，是倡导和平的国家，上层是由王族贵族构成；马莱达国是在策士卡斯特指导下，独立战争胜利后新兴的国家。



文责/雪飞



●系列的制作人，代表作品为该系列和恶魔城吸血鬼X等。

●担当本作的制作主任，参与了大量游戏作品的制作。

首先谈论大家非常关心的问题 游戏系统的制作过程

高冢新吾■我们本来是一直以PS2为中心制作游戏，制作了各种各样的软件后，诞生了这部作品，这部作品基本上与PS2版作品一致，但是这次为了适合PSP主机，游戏的操作系统有了一些小小的改变，认真的制作出这部PSP版游戏。举个简单的例子来说：PS2版做横向滑动，带球等动作时，一直是用R2+十字键，这次PS2的WE9中改进为只用十字键。之所以要做这样的改变，是想让PS2版和PSP版的操作一致，当然也不是勉强PS2版游戏系统去适应PSP。其实最大的理由是要把复杂的操作系统简略化。

问■相反，如果PSP的操作方法简便易记，也许会带到PS2上去吗？

高冢新吾■对了，PS2版的用R1键快速连打的话，R2键也会做同样的操作，只是不能解除。

问■是啊！超级解除的操作要R1和R2两个按键同时按下，一直很关心PSP版怎么做才好？

高冢新吾■理想的还是无论PS2版还是PSP版，没有超级解除系统也能很舒适地进行游戏。因此我们做了大量的尝试和挑战。这次因为是PSP版，用了大量的时间进行调整，最后没有一点不协调的感觉，真的是做了又做，反复尝试。当然别的作品我们也是这样努力制作。

问■那么是否打算让这一系列作品在PSP平台和PS2上并行呢？

高冢新吾■是啊，好不容易连操作性都统一起来，真的想就这样做下去。不过实际上还是希望玩家能真的到赛场去对战。

充分利用PSP无线功能 将对战进行到底

问■这次作品的题目代表什么意思吗？

坪山优史■"随时随地"的意思。

问■随地都能玩果然是流行啊。

高冢新吾■无论是在家还是在户外，谁都能很容易的进行对战。

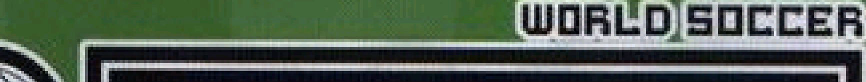
问■最后拜托跟读者们说几句吧。

高冢新吾■本游戏可以说是球迷和上班族的朋友，其实就是足球选手们。

问■平时足球选手们跑动很多，游戏里也做了很多吧！

高冢新吾■是啊！请一定买一张来玩，会发现游戏中没有一点不协调的感觉。

坪山优史■希望大家能在上班途中、午休时间以及在户外都能好好玩玩。





ワールドサッカー ウイニングイレブン9

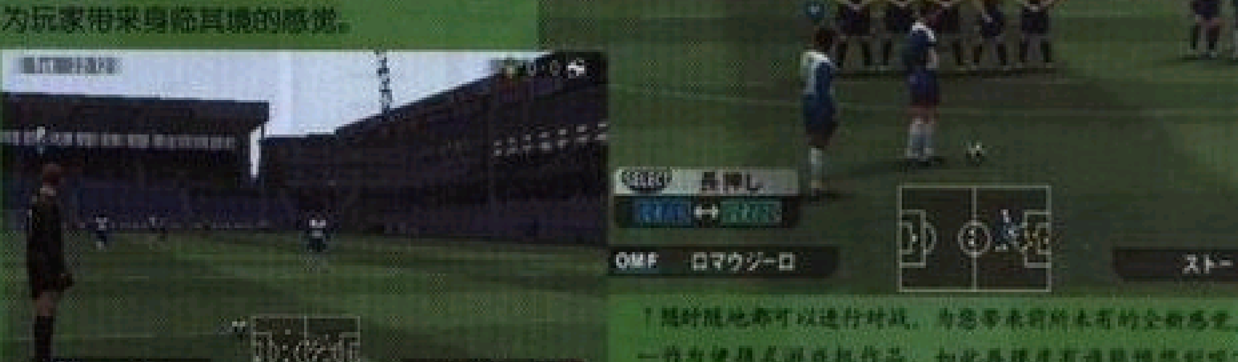
PSP成为足球游戏的新舞台，这次等待玩家的到底是什么样的新战斗呢？

PSP	本刊译名：胜利十一人9			
	KONAMI	2005年9月	5229日元	记忆容量未定
体育竞技	UMD	日版	1-2人	全年龄



把战斗从家带到阳光明媚的户外

这次胜利十一人登陆PSP，利用PSP的便携功能，玩家们可以在户外随时随地地进行游戏。本作游戏名称虽未作变动，但原先PS2基础上追加了一些新要素，并继承了该系列作品的优良品质，依然可以为玩家带来身临其境的感觉。



↑随时随地都可以进行对战，为您带来前所未有的全新感觉。一作为便携式游戏机作品，如此再现度有谁能预想到呢？确实值得期待。

利用PSP的强大机能，我们可以进行无线联机对战。对应我们的对战成绩，会取得不同的"称号"，这些"称号"象征着玩家的实力，试想一下让我们的中国队在世界足球之林一展雄风，取得类似"全球无敌"的称号该是多么美妙而又令人神往的一大壮举啊！此外每场比赛的结果都会存储到记忆卡中，因此千万不要打假球！



一现实版游戏时，现场比赛为玩家带来的那种兴奋感觉，在PSP版中没有丝毫减退。

PS2版优秀作品胜利十一人之魂 新舞台上继续前进

游戏中的多种多样的模式，请逐一尝试。在游戏中有比赛、练习等六种模式，每个模式都有自己的特点和作用。玩家不但可以尽情地享受与电脑对战的快感，通过比赛不断提高自己的水平，甚至还可以在练习模式下默默苦练，日后一飞冲天。



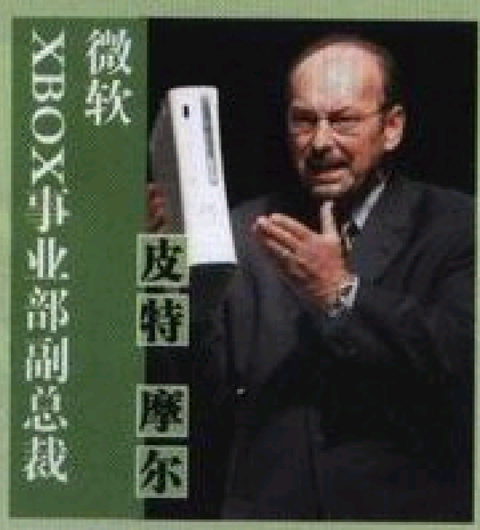
↑PSP版完全收录了PS2版登场队员，快来用他们铸造新的足坛神话吧！

一游戏菜单画面与PS2版完全一致，除了其他的模式外，看起来无线对战也被收录其中。

□文责/雪飞



白魔当道



微软XBOX事业部副总裁 皮特·摩尔

久违的皮特，他的能力在几年前的DC美国时就已经让人们见识了一把。如今在XBOX事业上，君也是竭尽全力，无论美国还是日本，身影皆现。XBOX360有了一套完整的阵容，无论是硬件生产还是软件开发，眼下都处于最好调状态，这样的情况对于微软的XBOX计划固然会稳妥许多。这一次微软提前放箭，外人看来似乎迫不及待，事实其准备早已充分，此需不出，时机一逝而过，再来，或许已是PS3的天下。所以，我们只要再忍耐三个月就可以正式进入新世代——这样的奇迹才会如此迅疾的发生。微软也给了日本人一个完美的选择，完全不同于传统日本游戏的娱乐体验即将实现，让真材实料决定最后的结果。微软走了与SONY完全不同的发展道路，这与之前XBOX时期的策略完全不同，现在我们感受更深的是——微软将带来另一种娱乐。

日本厂商送给美国货的最热烈回应

"日本市场状况会比上次要好。"这句话从微软的高层嘴里听到很多次，直接表明了微软并没有想要从日本的泥潭中真正解脱出来，因为那实在是太难了。不过好在美国市场争气，对于逐渐没落的东瀛游戏微软只要做到"力争"即可，"赢下"就不必了。

事实上，在XBOX登陆日本的初期，微软一直试图讨好日本玩家，但种种的宣传手段却犹如泥牛入海，投进去的钱连点火花都没溅起来。这样的反响，让微软对日本玩家"排外"的心理有了真正清醒的认识，即便是游戏这类电子娱乐产品，对于日本玩家口味的挑剔想要掌握也绝非易事。所以，在XBOX360的推广上，微软定出了非常实际的目标——要比上次好。

经过了在日本三年半的摸爬滚打，日本对于XBOX已经不再显得陌生，而XBOX对于日本市场来说也渐渐变得从排斥到接纳。这一次Xbox Summit 2005，双方都给予了积极的回应，总算擦出了一次漂亮的火花。

该到的都到了。

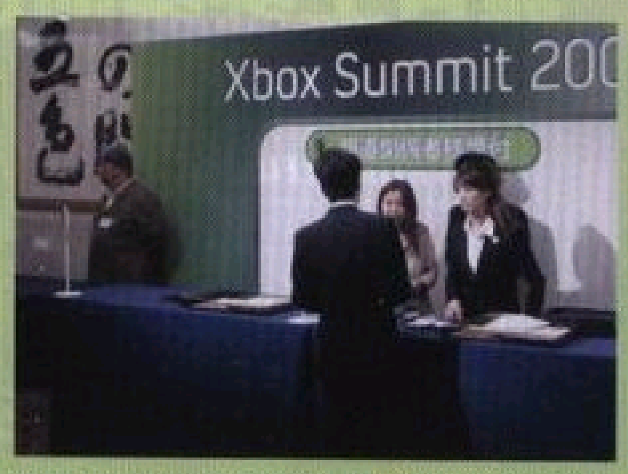
尽管很多人并不屑于在虚无的软件开发名单上下功夫，但对于几乎没有市场根基的日本XBOX来说，一份靠谱的目录则可以让很多人感到放心，至少从表面上，微软的确让不少人感受到与以前不同的气息，主流游戏和厂商几乎全部驾到，而根据得到的消息，在这份目录后面还有更多值得我们期待的内容即将公布。与SONY一样，微软同样把自己的杀手锏保留了起来，毫无疑问，真正震撼的东西还需要耐心等等，现在给我们看到的，仅仅是一个开始，仅仅用来满足一下我们的好奇心。

在加盟阵营上，微软对这次的手笔非常满意，并且皆以"大手"相称，对于众多大小厂商来说实在是受宠若惊，卖给微软一个大面子后更是开发尽心尽力。微软表示：今年年末开始，强力人气游戏陆续登场。即将发售的XBOX360，可以亮出的底牌将远比我们想象的要多，而且口头上允诺的超级大作，也将给日本市场带来前所未有的冲击。

对于微软来说，这是一场输得起的"游戏"，微软会用时间给日本市场一个最好的答案。



前所未有的大融合、XBOX360简直是一个大怪物，多媒体的威力在这太白色主机上发挥了最大威力，如果说娱乐功能的完善性的话，SONY这次真的碰到对手了，微软的XBOX战略有可能彻底动乱军心。■



Xbox Summit 2005的接待处，留意旁边的大字"五色之间"，这次发表会带来的消息真的如此所提的色彩斑斓。日本战略的冲锋号角在此时此地，正式地吹响了。XBOX360集结最强的力量给于传统游戏重重一拳，直扑要害。■



手柄中间的按键将为玩家开启另一番游戏世界的大门，XBOX360集结了最尖端的娱乐技术，并且是最成熟、最完善的，这样的硬件比只给专家研究的数据表要实在得多，对玩家而言，我们需要在乎的是XBOX360会带给我们什么。■

令人期待XB360今后表现的「Xbox Summit2005」

7月25日，日本微软在东京某酒店召开名为“Xbox Summit 2005”的媒体招待会，日本各相关媒体、游戏开发人员及部分物流公司均出席了招待会。在会上微软公布了很多XB360的最新情报，虽然最重要的发售日期和价格在会上都没有提及，但单看这次发布会的规模及信息量，就有理由让人期待9月的TGS上XB360的表现。

当日会场规模很大，但还是被与会者挤了个水泄不通。实际上在日本市场，XB的现状真的是很难让人想到有什么值得肯定的地方，正因此微软方面一再强调“这次微软将尽全力”。XB360预计今年年底开始销售，但早在半年多前，微软就已经开始启动XB360的全套商业运作计划了。因此不仅是游戏业内人士，整个社会也对XB360相当关注。

发布会刚刚开始，比尔盖茨就通过录像谈话的方式出现在会场里，在这段影像中，盖茨认为“日本是诞生了FC、SFC、PS等传奇主机的国度，日本市场至今仍在全世界占重要地位，有着非常特殊的意义”、“这次的计划中我们将更加重视与游戏开发者、与市场有关的部门及玩家间的互动”，并一再强调“对于微软来说，日本是非常重要的一个市场”。

之后出场的是著名业内人士Peter Moore，他原是Sega of America的COO，现在微软供职，是XB事业部重要负责人。他认为XB在日本的失败实际上是一个很好的教训，值得吸取教训，并认为在推行XB的过程中微软已逐步对日本市场有了一个较为具体的认识，是一笔宝贵的财富。“日本不仅有着完备成熟的市场体系，每年也会产出很多优秀的作品，在游戏方面日本无疑是一个超级大国。我们将与日本最好的制作人合作，邀请最好的设计师，把以往在XB的营销过程中得到的经验应用到360上。我知道，日本人普遍认为美国棒球联赛非常重要，我要说的是，在游戏产业里，日本市场就是一场最高水平的美国棒球联赛。在XB360发售之后，我相信全世界游戏市场的规模及内涵都将有一个飞跃性的提升”。



之后出场的是日本XB事业本部长丸山嘉浩，他在发言中指出当年XB在发展过程中，由单纯的游戏机通过XB LIVE逐渐变为一台网络机器，并逐渐出现了音乐编辑、视频聊天等新功能。他特别地强调了网络化及多媒体的重要性，并认为今后XB360在这个方面也会有所作为。

之后发表会主要围绕着机能展示及说明进行。主持这一段展会的是XB硬件开发统括部部长间中信一，值得一说的是演示画面中尚存有很多疑点，有部分功能没有在介绍中提及。

XB360将会像WIN XP那样可自定义多个用户情报，一台主机上可以体现出每个人的主题设置，而且这个用户情报在使用XB LIVE上网游戏时也会显示给其他玩家。360将会记录下玩家玩过的游戏及具体战绩，而且在下载网络数据时操作更简便，系统也更安定。结合Windows Media Center等软件，360可与DC连接后方便地读取图片进行处理，做成幻灯演示，还能用硬盘中的音乐做背景音乐。在对应多媒体方面，360对应802.11a、b、g等各种通信格式及USB通信。

拥有大量明星的第一方软件商和强劲的第三方厂商



之后第一方软件制作人登台，分别介绍了Project Gotham Racing 3、游戏共和国的冈本吉起制作的“轻松PARTY”及水口哲也的N3 NINETY-NINE NIGHTS。

冈本一上台就引起一阵掌声，这位破门出走的明星制作人本次带来的是一款轻松明快的聚会类桌上游戏和精彩的发言：“这次的作品我们将拒绝一切暴力场景，现在贴着红三角的游戏太多了，我想这次的作品就不要贴了吧。同时，我认为桌上游戏是最适合多人一同娱乐的类型，希望本作能给大家带来欢乐。”本作将支持4人游戏，并对应XB LIVE。

之后水口的新作品N3 NINETY-NINE NIGHTS公布了一段精彩的野外战争场面供人观看。制作组认为这是一款有着浓厚RPG色彩的动作游戏，战争中将着力刻画人物曲折的命运。接下来是第三方厂商的出场时间。

NAMCO

出场代表是常务执行役员原口洋一，“我们将把我们之前在其他平台上的成功经验带给360”。本次他们带来了4个作品，最引人注意的无疑是R6。但现场只有静止图像演示，未免有些让人遗憾。但R6在画面上的进化及对应网络这些特点足以让人期待了。Love FOOTBALL则是一款可以主视角进行的足球游戏，影像中流畅的画面及ROCK曲风的BGM让人印象深刻。作品很明显是赶明年世界杯的场，将于明年初夏时分推出。

BANDAI

代表是鹈之泽伸，他带来的是一款GUNDAM的FPS作品，这让很多高达迷都非常期待。因为很明显，在美国GUNDAM的吸引力绝不会高，这使得BANDAI只能以游戏的素质来吸引玩家，由此可见本作将会是一款高素质的作品。

FORM SOFTWARE

本次他们带来的是一款RPG作品，【eM】-eNCHANT arM-。现场进行了影像演示，制作人竹内将典认为：“这次我们进行RPG的制作，绝不仅是尝试，而是一个创新，我们将争取以独特的剧情发展方式来争得大家的肯定。目前在制作过程中虽然也遇到了一些麻烦，但新主机的强大力量让我们有信心制作出一款令人震惊的作品，还请大家期待。”

TECMO

板桓伴信当仁不让地出场，当然，这次他带来的依然是DOA。“在这样大规模的环境中举行发布会的机会还真的是不多，所以就请大家欣赏我们的最新影像，来体验一下新作品的魅力。”影像依然是DOA4，比起E3公布的作品来更注重3名新角色的表现，同时表现了广大的场景。同时，他们还公布了另外4款作品。

CAPCOM

在诸多人才流失之后，稻船敬二成了大拿，他带来了DEAD RISING的最新影像，这是一段出现了很多僵尸的影像。“这还不是最终决定版，我希望会有更多的，超过1000个僵尸同时出场。这次的作品我们想做成僵尸电影那种效果，让玩家在绝望中体会逃生的快感。不仅是恐怖，我们希望在精神上也能给人以冲击。”此外BIO5也将出现，“这是BIO首次在XB系列主机上登场，借助强大的机能，我们将营造更加真实的氛围，大家将会体会到前所未有的恐怖与紧张感。”



HUDSON

已经越发显得与时代不合拍的广井王子依然是坚持着2D动画，新作“天外魔境ZIRIA”在360强大机能的渲染之下画面显得格外亮丽。“最早开发这个系列时深受机能的困扰，现在依靠360的强大机能，精美的动画可以轻松实现，这是最让我高兴的”。

KONAMI

虽然上台发言的人比其他厂商要多，但带来的作品WE、职业棒球系列都只有一个名字，没有作品相关的任何信息。倒是搏击玫瑰XX有了一些影像，但似乎仅是PS2的简单复刻，至少目前还看不出有什么大变化。

S·E

最引人注目的无疑是FF11的实机DEMO了，整段DEMO完整再现了从登录到连接网络到游戏的这样一个过程，非常让人期待。出场的田中弘道认为：“目前作品已经非常接近完成版，我们将进一步强化画面，让作品在360上能以崭新的面貌出现。”

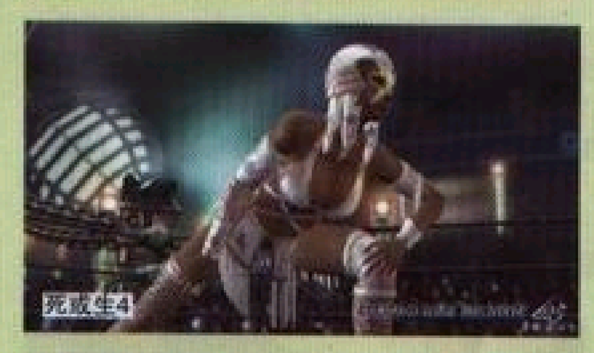
确定加入XB360的厂商及目前正在开发的软件一览


山脊赛车6



FIFA 06


九十九夜


死或生4


真・三国无双4 Special


【eM】-eNCHANT arM

Xbox 360加入厂商	目前正在开发的软件	游戏类型
IDEA FACTORY	未发表	–
ATULS	未发表	–
ARK SYSTEM WORKS	对战类作品	FTG
A・P・I	使命召唤2 (Call of Duty 2)	FPS
	托尼霍克斯的美国西部大冒险	SPG
	雷神之锤4 (QUAKE 4)	FPS
	枪火 (GUN)	FPS+ACT
ATARI JAPAN	实战赛车 无限 (TEST DRIVE UNLIMITED)	RAC
ARTDINK	A列车	SLG
SNK PLAYMORE	格斗之王 极限冲击2(暂定名)	FTG
EA	FIFA 06 (暂定名)	SPG
	极品飞车 最高通缉	RAC
	NBA LIVE06 (暂定名)	SPG
CAPCOM	生化危机 5	AVG
	勇闯尸城 (DEAD RISING)	AVG
KIDS STATION	未发表	–
CAVIA	未发表	–
G.rev	未发表	–
元气	首都高BATTLE (暂定名)	RAC
KOEI	真・三国无双4 Special (暂定名)	ACT
KONAMI	胜利十一人 (暂定名)	SPG
	搏击玫瑰XX (暂定名)	FTG
	职业棒球魂 (暂定名)	SPG
SUCCESS	PERATION・DARKNESS (暂定名)	AVG
	ZOO KEEPER (暂定名)	ETC
JALECO	未发表	–
SQUARE ENIX	最终幻想XI	RPG
SPIKE	未发表	–
SEGA	CHROME HOUNDS (暂定名)	ACT+STG
TAITO	WORLD AIRFORCE (暂定名)	STG
THQ Japan (预定成立)	Saints Row	ACT
	The Outfit	STG
D・P	地球防卫军X (暂定名)	–
	姐チャンバラX (暂定名)	–
TECMO	DEAD OR ALIVE 4	FTG
	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	SPG
	Project Progressive	–
	DEAD OR ALIVE code:Cronus	–
TOMMY	ZOIDO (暂定名)	–
Treasure	未发表	–
NAMCO	山脊赛车 (Ridge Racer 6)	RAC
	幻城杀手 (FREAM CITY)	AVG
	新RPG (暂定名)	RPG
	LOVE FOOTBALL (暂定名)	SPG
HUDSON	天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング	RPG
HUMSTAR	未发表	–
BANDAI	机动战士GUNDAM (暂定名)	–
BANPRESTO	超级机器人大战 (暂定名)	–
UVG	未发表	–
FORM SOFTWARE	【eM】-eNCHANT arM-	RPG
FRONTIER GROOVE	未发表	–
微软	(快乐聚会) EVERY PARTY	ETC
	九十九夜(NINETY-NINE NIGHTS)	ACT+SLG
	PROJECT GOTHAM RACING 3	RAC
MMV	未发表	–
yukes	摔跤王国	SPG
UBI SOFT	幽灵行动3	FPS

主流软件到齐

日本主流软件商为XBOX360奉上的软件阵容虽称不上空前庞大，但也绝对值得你期待一番了。微软的跑腿工作显然没有白做，而后面还将会为我们公开的名单相信会更加恐怖。

新游戏，新平台 死或生的对决，四度出击



在微软公布XBOX360之前，人们就猜想DOA的最新作会不会继续出在Microsoft系主机上。然而，无论TECMO还是微软，都对DOA4的消息守口如瓶。TECMO早在4月份就做好了XBOX360版DOA4的演示录像，但是一直没有公开，最后由Ninja小组的制作人板垣伴信亲自带到了今年的E3展会上。

在DOA4的宣传录像中，我们看到了两位新人物的加入，以及原先各位角色的表现。本次的DOA的主角是Helena，她将和20多位角色共同登场。这些角色都有着自己的故事，而这些故事又紧密交织在一起，形成错落有致的剧情。总的来说，本作在故事方面和以前相比变化不大。

↑从目前得到的情报来看，本作在即时演算方面将大幅度超越XBOX版DOA3以及DOA U的水准，变得更加精细。



↑按照DOA的制作"传统"，这个系列每出一作，就要增加几个新的人物，里面当然少不了吸引广大玩家眼球的女性角色。

本刊译名：死或生4			
TECMO	2005年冬	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	日版	1-2人	评级审查中

XB360 对战格斗

DEAD OR ALIVE 4

本作中新增的人物[illegible]的朋友，身穿摔角服装，她使用的[illegible]不是正统的美式摔角术，而是[illegible]的自由式摔角（KOF里的Ramon用的那种[illegible]的招式）。另外一位角色使用的则是中国的八极拳，这源自河北沧州，在VR战士中发扬光大的"第一3D格斗术"。板垣伴信自己说，他选用这两种拳法给这2位女性使用，是因为他觉得这些拳法"看上去很酷"。

在最新主机上强力推出的RPG！





最近两个月游戏界的动向，真的可以用"日新月异"来形容。微软的XBOX360在E3上刚刚公布不久，立刻就有一大批厂商宣布在软件方面加以大力支持，其中就包括这款由曾经制作《天诛》的FROM SOFTWARE精心打造的科幻RPG《魔导奇兵》（eNCHANT arM）。本作对应HDTV，支持16：9画面，充满了新时代游戏的前卫特征。

XB360	本刊译名：魔导奇兵			
角色扮演	FROM SOFTWARE	2005年冬	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1人	评级审查中



一在『eM』中，所有的武器都是附着有魔法效果的，这个布娃娃一样的人偶，难道也是吸收了魔法的武器？

一主人公手中的兵器闪出耀眼的光辉，在本作的战斗中，科技和魔法将会得到微妙的结合。

eM -eNCHANT arM-

在虚幻的世界中寻找真实
体会"友情"和"牵绊"，这就是明天的游戏！

FROM SOFTWARE在公布《魔导奇兵》（eNCHANT arM，以下简称eM）的时候，宣称这是一款"和XBOX360同时开发，同时上市"的游戏，赫然列身于新次世代主机的首发阵容之中。作为主机的一线游戏，本作当然会支持HDTV高清晰显示，16：9宽屏幕画面，以及现下时兴的网络对战机能，媲美CG的即时演算动画，使广大玩家们在惊叹之余更增加了对这部作品的期待。据制作人竹内将典透露，eM将使各位玩家在一个源于现实而高于现实的世界中，展开奇幻的冒险之旅，并且从中获得久违的感动。从他的介绍里，我们似乎看到了FROM在制作这部游戏时对游戏内涵投入方面的努力。在次世代主机大战即将拉开序幕的时候，这部在首发软件阵容中崭露头角的游戏，究竟会得到什么样的评价呢？我们将拭目以待。

□文责/龙马

FRAME CITY KILLER

微软在新一轮家用游戏主机大战开始之前，早已经做好了充分的准备。在第一方（本社）和第二方（专门为某一主机开发独占软件的合作公司）软件制作不占优势的情况下，微软采取银弹战术，大量吸纳第三方软件商加入自己的阵营，并希望依此在新主机市场的这块蛋糕上切好开头一刀，占据较大的份额。由NAMCO在XBOX360主机上开发的《幻城杀手》（Frame City Killer）就是这样一部迎合欧美玩家口味的成人向作品。虽然在游戏中做个"杀手"并不算犯罪，但是广大玩家在游戏的时候，还是要注意虚拟世界与现实生活的区别哦。

在美国E3大展上，负责制作《幻城杀手》的NAMCO游戏制作人川岛氏向记者表示，这是一部接近《横行霸道》的自由开放式游戏，依靠引人入胜的情节、流畅的动作、火爆的操作感来吸引广大玩家的兴趣。玩家扮演的是一位职业杀手，平时可以在城市里接受各种任务，也可以自由行动，展开自己的冒险。

"自由度"是这部游戏中强调的要素，和以往GTA及类似的"任务游戏"稍有不同的是，在本作中，玩家通过仔细研究，可以采用不同的手段完成接手的任务，以"殊途同归"的形式解决同样的问题，从而更有身临其境的感觉。这样的游戏再加上XBOX360的机能，以及NAMCO一贯的开发能力，在新主机上出现的这部自由动作游戏，应该可以满足相当一部分玩家的需求了。



←在游戏中，射击的时候会转入追尾视角，瞄准的方式和时下许多游戏一样。



↑跟踪尾随也是游戏中任务的一种，这样丰富多彩的游戏内容会使玩家体会到更多的东西。

把你的枪口对准目标，射击！

→接受别人的委托，执行任务，这是本作和GTA等同类作品相似的地方，玩家不会感到陌生。



←在游戏里，也有和敌人狭路相逢的时候，这时为了减少麻烦，玩家就要靠自己的拳头来解决了。要记住「随机应变」这个道理，不用惹的麻烦尽量不要去招惹。

←游戏中也会出现这样的重型武器，难道说，主角还要完成一些诸如破坏敌方设施的艰巨任务吗？

从现在开始就看你的本事了！

在游戏的过程中，玩家将身体力行地尝试射击、格斗、暗杀、逃亡、潜入等惊险刺激的游戏历程，最后将获得很高的个人成就感。此外开发人亦表示可能会考虑到利用XB360的网络机能。这样一部作品，真的很吸引人呀！不过，暴力要素和道德问题，将随着这部游戏一起，给人们带来无奈的困扰。考虑到近日关于暴力游戏与现实犯罪之间的诸多问题，西方国家的一些人士也对这样的游戏提出了批评和异议。还是那句话，游戏归游戏，现实归现实。假如一个人因为搞不懂游戏和现实的区别而犯了不该犯的错误的话，那一切后果只能由他自己负责。



←这是唐人街的一部分，铺天盖地的招牌是华人社区的一大特色，在游戏中会有国人登场吗？



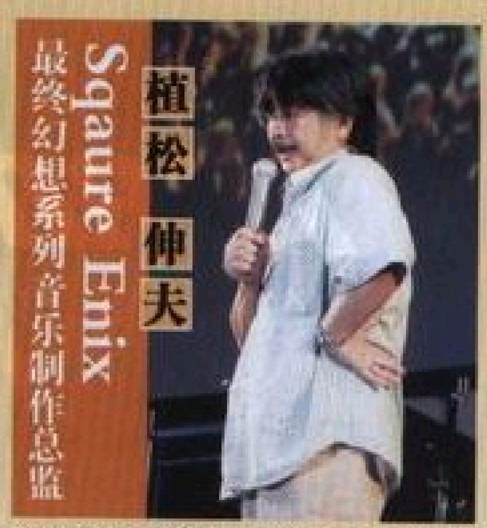
本刊译名：幻城杀手			
NAMCO	2005年冬	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	美版	1人	评级审查中

动作射击

文责/龙马



史艾盛会



光有硬件不行，还得有软件的支持才能成为一部成功的游戏主机。从玩家的角度来讲，软件甚至比硬件更重要。作为日本少数几家最有分量的软件厂商，SQUARE · ENIX也赶在了七月的这个日子里举行了盛大的派对。比起前两个发布会来，SQUARE ENIX PARTY 2005上看不到硬件厂商那样的针锋相对，也没有对业界的挥斥方遒，到场的玩家们唯一需要做的就是享受纯粹的游戏乐趣。这不，植松大神带来了安洁拉 · 秋，为我们演奏了一首“吻别”（KISS ME GOOD-BYE）。植松对这首曲子的赞赏之情溢于言表，甚至到了夸张的地步——不管这曲子怎么好，毕竟是他自己的作品，用不着这么自恋吧？呵呵，当然我也只是在开玩笑。快乐，而已。

SQUARE ENIX PARTY 2005现场报道

史氏和艾氏已经成了一家人，不过这两家厂商（或者说曾经的两家厂商）在fans心里刻下的印记是如此深刻，没有人可以轻易地把它们混为一谈。尽管游戏包装上印刷的都是SQUARE · ENIX，但谁都会自然而然地作一番区分：FF是姓史的，DQ是姓艾的……从这个意义上来讲，SQUARE ENIX PARTY 2005更多属于SQUARE。倒不是说ENIX势头疲软，只不过DQ8刚刚毫无悬念地拿到了三重白金大奖，也该轮到史家兄弟们出来风光风光了。

老大FF还是一如既往地抢眼。发售日期让人小小地吃了一惊——确实是晚了一点。到了明年三月，不出意外的话XBOX360早已发售，PS3也应该是触手可及，难道SONY又打算用FF12来拉动PS3的早期销售势头？这不由得让人想起FF9。既然提到了FF9，又忍不住拿它与FF12比较一番：前者标榜的是“回归原点”，可以说是一个时代的终结；而后者大量引入全新的网络游戏要素，更像是一个新时代的开始。至于它是不是真的能够引领RPG游戏走进一个新的纪元，那就得到时候您自己给个答案了。

其实选择这个日子发售也属情理之中：年底还有KH2这样一款同样超重量级别的软件发售，除非S · E是傻了才会让自家两根顶梁柱互相倾轧——嗯，终于说到KH了。当年这款不经意之间铸就的百万作品救SQUARE于水火之中，让所有的人都见识到了SQUARE+DISNEY的当量。现在它已经毫无疑义的成为了FF和DQ之外的第三块金字招牌，而且朝气更加蓬勃，上升潜力不可小视。按照一般规律，系列第二代往往是制作人灵感和经验积淀的交点，成为经典的概率也特别大。不知道在有了如此之高的起点之后，KH2又能带给我们什么样的惊喜呢？至少有一点几乎是板上钉钉的事情：今年圣诞节期间，就等着它狂卷玩家的钱包吧。

当然，也别以为S · E口袋里就这么些货。这两个老家伙收藏了大把花花绿绿的糖果，随便掏出一把来就能让fans们欢呼雀跃。《格兰蒂亚3》不用多讲，大家看到本文的时候应该已经玩到了，希望它在投入S · E旗下之后能再创更大的辉煌。《圣剑传说》将多平台发展？尽管并没有什么其它实质性的内容，但是仅仅这一条消息就足以让圣剑fans翘首期盼。《装甲指挥官 · 继承者与被继承者》是S · E打造的新品牌，从目前看来想要跻身一线作品为时尚早，不过谁又能断然否定它取得成功的可能性呢？当然，更不要忘记那些经典名作的衍生品，它们一向是厂商的捞钱不二法门。FF7已成绝响，但是外传可以从AC排到DC；FF11转战XBOX360，算是榨取剩余价值还是S · E向微软靠拢的信号？还有那些遍布会场大大小小的史莱姆，一幅笑态可鞠欠扁的样子……

比起前两天硬件厂商暗自较劲的发布会来，SQUARE ENIX PARTY 2005更像是一场更纯粹的玩家盛会。其实争夺业界领导权的暗流也在会场中涌动，这其中的很多作品都将成为将来主机大战中重要的砝码，但是我们并不需要看到这些。如果你是一个玩家——更确切的说，如果你是一个RPG玩家，你肯定能在这个展会上找到你想看的东西，这就够了。



欢迎走进SQUARE ENIX的世界，这是一个最具幻想色彩的天地。传说与梦境、剑与魔法、神秘的召唤兽、伟大的英雄神话……一切都在这里汇集。



笑容可掬的史莱姆被塞满了整个会场，从拇指大小到数人合抱，各种个头应有尽有。以“跑龙套的”出身（而且还是反派角色）而获得如此的地位，恐怕非它莫属了。



人头攒动的会场，聚集目光最多的当然还是FF，不过说实在的，这里的任何一个游戏都不会缺乏人气，只要是S · E出品就会受到众多玩家的追捧。

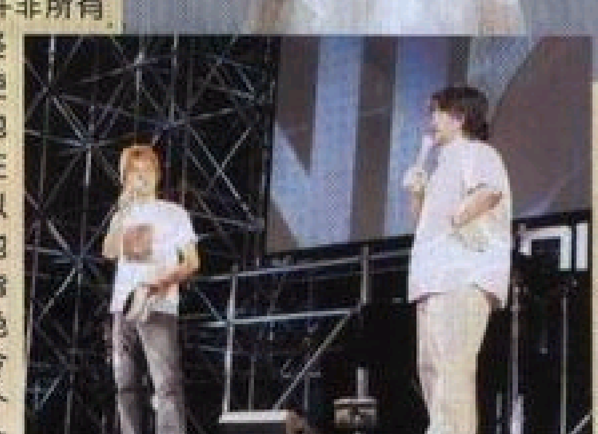
绝对注目！《最终幻想12》众多新情报浮出水面

毋庸置疑，不管在什么类型、什么规模的游戏展会上，“最终幻想”都可以轻而易举地成为焦点，更何况这是SQUARE ENIX自家的PARTY。而在以前的敌手、现在的同门《勇者斗恶龙8》轻松拿下三百万销量桂冠之后，大家也更加期待看到《最终幻想12》的表现。当然S·E也没有让玩家们失望，在本次SQUARE ENIX PARTY 2005上他们公布了FF12发售日、主题歌以及其他一些新的相关情报。

在经历多次延期发布之后，发售日期是玩家们最为关心的事情之一。本次所公布的2006年3月16日看起来应该是最终确定的日期，再有改动的可能性不大。这个日期比很多人所猜想的日子要稍微近一些，不过仍然属于本个财政年度（按照日本公司一般的惯例，每年4月1日为新财年的开始），不会影响到本财年的利润业绩。再加上2005年年底有《王国之心2》的销售计划，将FF12的发售日稍稍滞后也是情理之中。但是数度的延期也带来了一些负面的猜测，有传闻称松野泰己目前已经离开FF12制作团队，不再负责开发工作，甚至有消息说松野已经跳槽离开S·E。不过S·E官方很快发表声明，表示松野只是因为身体健康原因而离职休养。曾经担任过《放浪冒险谭》、《最终幻想战略版》等作品导演的松野泰己是很受玩家欢迎的一位制作人，让我们祝愿他早日康复。

FF12主题歌的正式确认也是本次展会的重点之一。主题歌名为“Kiss me good-bye”，作曲仍然是由“FF音乐之父”植松伸夫担当，而作词以及演唱则是由初出道的新人歌手安洁拉·秋（Angela Aki）担当。安洁拉是美日混血儿，植松伸夫对她的演唱功底和音乐天赋做出了相当高的评价，安洁拉还现场钢琴演奏了这首曲子。。

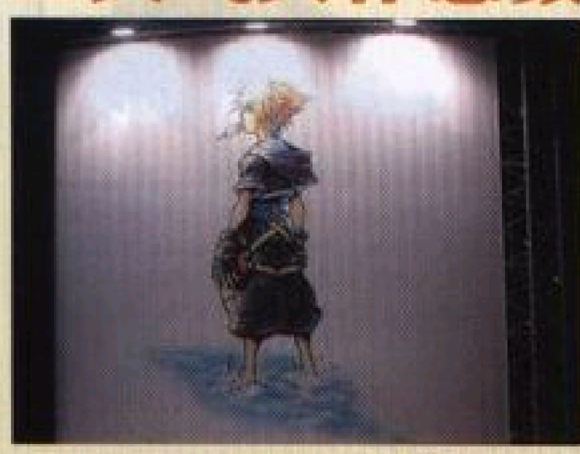
除了公布新情报以及游戏影像之外，S·E还按照之前曾经发表过的计划，安排了200台PS2供到场的玩家现场试玩，每人可以进行15~20分钟的体验。由于在今年的美国E3电玩展和TGS东京电玩展上都只播放了CG动画，而没有提供公开试玩，所以本次展会对于望眼欲穿的fans们来说意义重大。从试玩中可以看到，作为网络化的FF11的后续作品，本作很明显吸取了众多网络游戏的要素。战斗系统是即时方式，所有的怪物在地图上都是可见的，玩家可以选择接近交战或者绕远避开，而不再是以往传统的“踩地雷”方式。玩家与怪物接触之后也不会切换地图画面和交战画面，而是直接开战。同时，也并非所有的怪物都是好战怪物，某些怪物即使在主角接近之后也不会主动攻击。在战斗中，玩家可以对主角之外的其他同伴角色下达指令，然后同伴角色便会根据具体指令来自动行动。各个角色之间存在连携关系，与传统RPG的回合制战斗系统或者ATB系统有较大的差别，给人的印象与FF11很接近。可以说，这是在单机环境下模仿网络游戏的尝试。另外试玩中也确认了本游戏中仍然会有黑、白等魔法类型的区分，还会包括新增的“绿魔法”。绿魔法的具体内容尚未确认，但是可以肯定的是其中包含有一些辅助性的状态魔法等，可能是白魔法的一个分支。



↑安洁拉·秋受到了“音乐教父”植松伸夫的称赞，她是否能借这个机会成为一颗耀眼的明星呢？

现在到游戏发售日大概还有半年的时间，对于广大玩家来说，剩下的就是耐心等待了！

人气大作悉数登场，S·E着力扩展业务领域



↑《王国之心》现在是S·E最为重要的一颗棋子，它也是游戏和卡通互相融合的经典案例。

本次展会上并没有什么出乎人们意料的新作发表，但是S·E正在开发中的各个大作都悉数登场，另外也包括一些即将发售或者已经发售的作品，例如《格兰蒂亚3》、《武藏传2》等等，让所有的玩家都可以好好地过一过眼瘾，近距离的接触这些喜爱的游戏。一些游戏的制作人接受了媒体的访问并参加了与玩家的交流活动，《装甲指挥官·继承者与被继承者》、《钢之炼金术师3》等游戏的声优阵营也到场助阵。

从参展的游戏中，我们不难发现S·E正在着力扩展业务领域，力求向多元化发展。在单机游戏市场萎缩的今天，“网络化”是每一个软件商都不能回避的问题。FF11作为FF系列中第一部网络化的作品，可以说是取得了相当优异的业绩，也为SQUARE的游戏开发和运营积累了很多宝贵的经验。而ENIX原本就有成功运营大型网络游戏的经验，合并之后S、E双方所掌握的各种资源更加可以相得益彰。FF12是FF正统系列回归单机的第一作，但是从发售之前所公布的情报和实际试玩体验中，我们都不难看出开发者正在努力地将网络游戏的要素引入其中，这毫无疑问是对单机游戏改革的一个有益尝试。我们可以想见，作为日式RPG领域的主导者，S·E的创新之举必将引起RPG游戏制作的革新浪潮。FF11则延续着它的生命力，自从推出PS2和PC版本之后，又登陆了XBOX360平台，让更多的玩家可以体验这款游戏的魅力。除此之外，《幻想国度》（Fantasy Earth）、《前线任务网络版》、《最终幻想7·赛伯拉斯的挽歌》、《无尽的任务2》（代理发行）等作品都让我们看到了S·E在网络游戏方面的雄心。

不仅仅在网络游戏的发展上，在影音娱乐以及其他各类周边产品的方面，S·E也在尽最大可能的利用自己的资源优势。FF7的“重生”就是一个最明显的例子。以AC、BC、CC、DC顺序命名的四部“FF7”外传作品很显然是“早有预谋”的商业策略，它们涵盖了CG电影、网络联机、手机游戏等数个领域。克劳德、萨菲罗斯等等这些已经成为“传说”的人物又重新活跃在屏幕上，玩家们重拾了往日的感动，商家也获得了丰厚的利润，可以说是双赢的结果。从“少年归来”（ADEVENT CHILDREN）展台前所聚集的玩家数量，你就可以深深地感觉到这一点。

《王国之心》则是游戏与卡通结合的最经典例子。经过长时间的开发，这部万众注目的作品即将于年底上市，S·E在宣传造势方面也是不遗余力。由于迪斯尼人物的巨大影响力和游戏本身的优秀品质，这部作品在北美和世界市场上都取得了难以想象的成功。《王国之心2》的主题展台前“人口密度”也是仅次于FF。不难想象，或许有一天《勇者斗恶龙》等在北美人气稍逊的游戏也会借助《王国之心》这块跳板拓展自己的市场。

两天的展会很快过去了，综观整个日本市场，以软件商的身份而有实力举办如此规模的展会的，也许就非S·E莫属了。S·E在日本游戏业界的地位，从参展作品的数量和玩家热情程度中就已经体现得明明白白。





↑排队等候试玩的玩家，和贴满了小纸条的意见建议收集板，证明了S·E的人气。

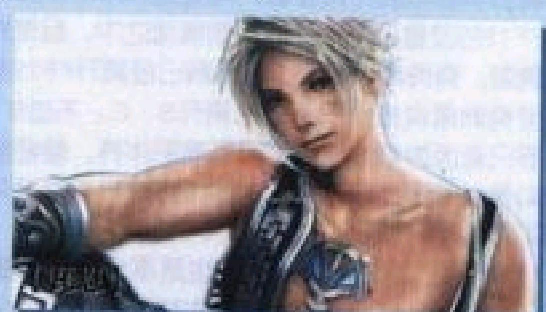
FINAL FANTASY XII

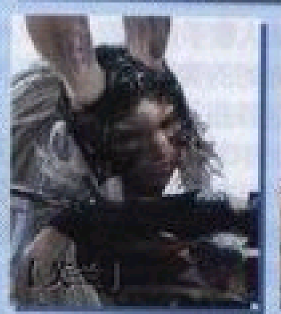


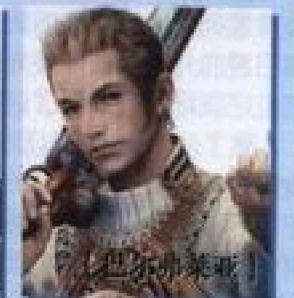
历经数次延期，令玩家期盼已久的RPG大作终于公布了发售日期，并在展会上设有试玩专区。这次公开试玩的部分是特定的战斗内容。可以选择两个舞台，分别对应3名主人公。在佛恩海岸可以选用瓦恩、珀涅罗、巴舒3人，在米利阿姆遗迹可以选择阿西亚、芙兰、巴尔弗莱亚3人。游戏的系统与前作网络游戏FF11略有相似之处，与普通RPG决定性的差别是，野外画面与战斗画面统一，接近怪物后直接攻击。此外还公布了该系列代表的召唤兽以及绿魔法等新要素。




【阿西亚】



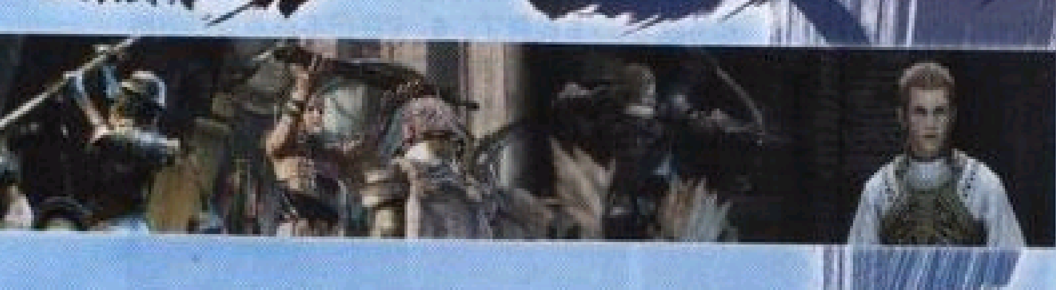

【芙兰】


【巴尔弗莱亚】


【巴舒】


【珀涅罗】

【阿西亚】达尔马斯卡王国的王位继承人，偶然的邂逅认识了瓦恩，并从此一起战斗。【瓦恩】四处流浪的乐观少年，憧憬着成为空贼，而瓦恩最信赖的伙伴正是他的恋人珀涅罗。【珀涅罗】和瓦恩一样因战乱失去了家园，但性格开朗喜欢唱歌和跳舞，并总是细心的照顾着瓦恩。【巴尔弗莱亚】负责驾驶飞空艇是空贼，既是优秀的机械师，也是善战的勇士。【芙兰】巴尔弗莱亚无可替代的好伙伴，身为維阿族的战士，不仅在战场上要发挥自己出色的射击能力，平时也要进行飞空艇的维护工作。【巴舒】典型的刚正将军，为人忠诚正义，本是平民出身但通过自己的努力，登上了将军的高位，因此得到下层民众的支持，可惜在不经意间失去了自己的一切。





一国王遇刺身亡后，形势大变，国家陷入混乱的瘫痪状态，难道真的是忠心耿耿的巴舒将军杀害了国王？

一贯为主人公的瓦恩拥有两手为巨大剪状的人形召唤兽，召唤兽会使用一招名为"天地的愤怒"的强力必杀技。



PS2	本刊译名：最终幻想12			
	SQUAREENIX	2006年3月16日	价格未定	记忆容量未定
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	审查预定



新角色公开

执政官维茵

帝国第13代皇帝古拉米斯的三子，立志要成为下一代皇帝。有一名年幼的弟弟，其上两位兄长已经战死沙场，传言他们二人是死于阴谋。维茵在军事方面才华出众，一直担当父亲的副手，然而通过维茵传达的命令却经常转变了本身的意图，因此尽管是自己的亲生骨肉，古拉米斯对维茵也暗暗提防。为了扭转这一局面，维茵一面努力提高自己的影响力，一面指挥了达鲁马斯卡侵攻战。

“如果你们对我抱有仇恨，我将接受它，背负它！”
“继续守卫着达鲁马斯卡，并以此作为回报！”



↑年轻的王位第一继承人阿西亚与将军巴舒的对话。阿西亚并不相信忠诚无比值得信赖的巴舒会暗杀国王，询问着巴舒事情的究竟。和平的道路也因国王之死而被彻底阻断，巴舒也许也有什么难言之隐，一切都笼罩在了不可思议的谜团中……

一巨变之后一片满目疮痍，地下躺满了士兵和民众的尸体，游戏中用大量笔墨渲染了这种悲惨场面，充分表现出了战争的残酷无情以及大众对和平的渴望。

少年和世界同时改变



←怪兽突然侵入城市，凶猛异常的怪物在城市中大肆破坏，面对这种压倒性力量，主人公该何去何从呢？

为了改变世界 勇往直前

最终幻想12主题曲作曲歌手登台亮相



一名为安洁拉秋的女性歌手登台演唱，她不仅歌声动人，钢琴的技术也相当高超，在植松伸夫的强力推荐下，终于成为FF12主题曲的主唱。

和谐的旋律与婉转的歌喉共铸幻想主题曲！

FF12发售日公布的同时发表了主题曲。作曲由著名的音乐人植松伸夫担当，植松氏说自己在车中也只想听这一首曲子，由此可见此曲的精彩程度。而歌手是名为安洁拉秋的女性歌手，尽管在日本歌坛并非大红大紫，但决定起用该歌手的植松伸夫说：“大型的电影和游戏，都喜欢采用一些名人来共同提高。但我不这么认为，我觉得要选择歌声能吸引人的歌手，并能让人感觉到歌曲与游戏为一体的歌手，而安洁拉恰恰完全符合我的标准。”并对安洁拉作出“不仅歌声吸引人，钢琴也非常出色，很有说服力”的高度评价。已经完成的歌曲名为「Kiss Me Good-Bye」，是安洁拉作词的英文歌曲。安洁拉作出评论：在第一次听到它的旋律时，简直难以用语言形容它的优秀。这支曲子其实是在两周前刚刚完成，在发表会场上安洁拉还亲自用钢琴演奏了该曲。欣赏完令人陶醉的钢琴演奏之后，植松伸夫立刻表示想为这次钢琴演奏制作录音。

□文责/雪飞

请君入瓮

——XB360计划初探

XBOX 360

PLAYSTATION 3

人，贵在自知。螳臂当车的事情只能作为寓言，真实世界中很少有人愿意去打一场以弱胜强的战争，特别是对手拥有着数倍于自己的实力。然而索尼是个例外，他的对手是微软，是个富可敌国的世界头号公司。在他们的第一场交锋中，索尼大获全胜，但这不能算是个奇迹。当时的微软在游戏界还只能算是个学徒，一切都被索尼牵着鼻子走。现在微软可以说是学成了，不但率先打响了新一轮主机大战，拉拢了更多日本游戏厂商，并且制定了更为高远的目标，那就是一战打垮索尼！别管之前有多少人在猜测这两家公司的胜败，但是只要告诉你，比尔·盖茨认真了，那么胜利舆论就会自动倾向于微软。7月21和25日，索尼和微软都要召开发表会，他们各自的战略到时也会有所显现。下面这篇文章是写在发表会之前，读者不妨根据我们的猜测来看索尼和微软接下来的争斗。

7月初，微软的各大合作伙伴陆续拿到了Beta版的开发器材。然而，与微软面向公众承诺时完全不同，厂商们大多数作品在这个接近于最终版器材上并不是跑得更欢畅了，而是普遍表现得更为糟糕——简单的说，如果以玩家们比较容易接受的多边形处理能力为衡量标准，基本上比MS所宣称的理论值要差上10倍。

自然，Beta版的Kit才真正更接近于实机的水平。如果说在此之前，少数开发商或者大部分玩家对360的能力还有一丝幻想的话，那么到今天，可以肯定的，是这第一台新世纪的主机，绝不会再有什么出人意料的超能力。

索尼之于对手的所谓XB1.5的形容，其实倒一点也不能算错。

一直以精于技术而著称的微软，怎么会倒腾出一台这样貌似不济的玩艺出来？比尔·盖茨究竟在想些什么？XB360在未来的主机大战中，究竟还能走多远？

实际上，微软当初正是有意调高Alpha版开发器材机能的，而这样做的缘由，还要从它的最原始计划开始说起。

在一开始，微软的硬件开发组就没有打算设计一台超无霸般的主机，因为那并不是通往胜利的必然通道。

究竟怎样才能在最终的竞争中获胜？微软的游戏市场调研部门在做了大量的信息搜集和汇总之后，把焦点集中在了1000万这个关键词上。根据分析，任何一台主机，只要率先达到1000万台的销量，那么它就肯定能够坐上老大的交椅。Nintendo和Sony昔日的成功，无一例外都是如此。

PS主机曾在八年间达到9000万台的普及量，而微软的目标，则是在2年甚至更短的时间里铺货1000万台。

那么怎样才能实现这个目标呢？

在比尔·盖茨看来，问题的关键便是首先必须保证确立一个能为绝大多数消费者接受的销售价格——无论新一代主机的性能多么强大，没有合理的价格为基础一切都免谈。

微软认为，玩家对于新主机价格的忍受能力应该是在299美元以下，超过这个价格的平台，其竞争力将会呈几何级下降。因此，XB360的成本，也就被控制在了相对应的范围之内。

在这个成本区间里，你根本不必去幻想有什么奇迹出现。微软的基本政策是进行最大性价比的组合，如发生性价之间的矛盾，则以保证控制成本为优先。显卡、CPU乃至光驱、内存，无一例外的都是基于该政策而选用的，这其中没有一项采用了所谓革命性或者突破性的最新技术——当然，一定程度上的进步也还是不少的。

采用成熟技术的最大优点是为了保证良品率，尤其是光驱的问题。

世嘉DC在日本战败，一个重要的原因是特殊规格的光驱和芯片的产量无法跟上，使得主机在市场渴求最大的时候错过了最佳的战机，而从此一蹶不振。希望在最短时间内达到1000万销量的微软，显然不愿意重蹈这个覆辙。他并不想利用XB360来搅合高清晰影碟机市场，更不会拿未有定论的蓝光或者HD-DVD规格来押宝冒险，所以沿用DVD光驱本来便在情理之中。等到若干年后，两方面竞争的大局确定之时，XB360再推出支持往者的附件或新版本，也不是一件麻烦事。



中国电玩榜

2005年第17期

本期截至统计日期共收到有效选票1127张

C H I N A T O P G A M E S

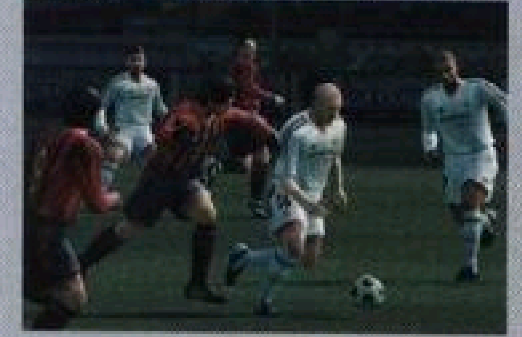
THE MOST WANTED GAMES 近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 7月14日－7月28日 | 即将发售的实况足球胜利十一人9超过第三次超级机器人大战α夺得最期待游戏排行榜第一名！

1位 胜利十一人9

上期 2

PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元



计票：733

除了真实再现各球员的动作之外，本作也会引入一些新的改变，例如重新制作的罚球动作等。此外天气方面追加了雪的效果，选手呼吸会有白色雾气产生，感觉非常真实。

2位 第三次超级机器人大战α

上期 1

PS2 ■BANPRESTO ■模拟战略 ■2005.7.28 ■8379日元



计票：728

与前作第二次α相比，作为完结篇的本作在许多方面都有改进，包括驾驶员培养系统的引入、战前配置时可更改出击机体位置等地方，都可以看出眼镜厂商对细微之处的留意。

3位 格兰蒂亚3

上期 3

PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2005.8.4 ■7980日元



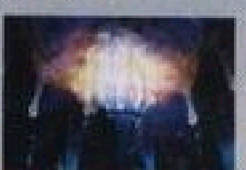
计票：695

从5月27日开始预约本作的玩家将会获赠《格兰蒂亚历史~Sourd Adventure Box~》，该CD中收录的系列曲目全部是由音乐制作人岩垂德行亲自挑选出来的经典之作。

4位 最终幻想12

上期 4

PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.6 ■价格未定



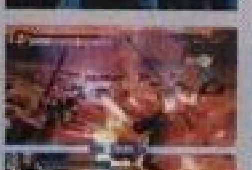
计票：641

最新的召唤兽影像和主题歌情报成为了7月SE个展的焦点，同时发售日确定。

5位 真・三国无双4 猛将传

上期 11

PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2005.8.14 ■4494日元



计票：588

游戏追加了四名新武将，追加了新的道具，以及第五级武器和新的难易度。

6位 悠远传说

上期 9

PS2 ■NAMCO ■动作角色扮演 ■2005.8.25 ■7140日元



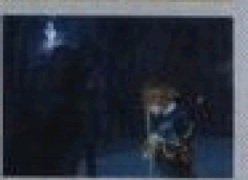
计票：537

战斗中当敌人头上显示出黄色标记时，就表示其将进行特殊行动。

7位 王国之心2

上期 6

PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2005年冬 ■价格未定



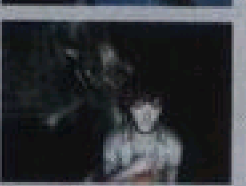
计票：512

新作中索拉等人将面对一个神秘的组织，该组织成员总是穿着黑色的外套。

8位 零 －刺青之声－

上期 15

PS2 ■TECMO ■动作冒险解谜 ■2005.7.28 ■7140日元



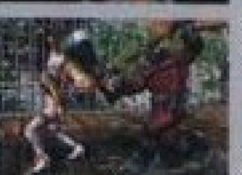
计票：463

游戏初回特典为系列历史回顾影像和设定资料集History of Project Zero。

9位 灵魂能力3

上期 7

PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.11.1 ■价格未定



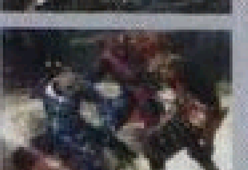
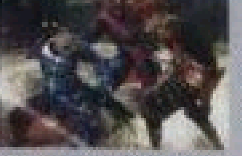
计票：419

本作在战斗时的攻防节奏上比2代有所减缓，相比之下与1代近似。

10位 新・鬼武者 梦之黎明

上期 10

PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

计票：372

游戏中将会有5名可操作角色，包括最近刚公布的女忍者Akane。

11位 新・我们的太阳

上期 14

GBA ■KONAMI ■动作角色扮演 ■2005.7.28 ■5229日元



计票：342

12位 塞伯拉斯的挽歌

上期 12

PS2 SQUARE・ENIX ■枪械动作 ■2005.11.14 ■49.99美元

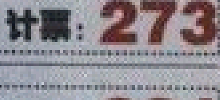


计票：295

13位 恶魔城・苍月的十字架

上期 13

NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.8.25 ■价格未定



计票：273

14位 合金装备4

PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



计票：224

15位 影之心・来自新世界

PS2 ■ARUZE ■角色扮演 ■2005.7.28 ■7329日元



计票：182

第三次α在发售前最后一次登榜竟然"晚节不保"，丢了第一的宝座多少会令fans们感到遗憾。不过也能看出WE系列在我国确实有着太高的人气。此外目前还几乎没有任何实际消息的合金装备4也登上了期待榜，也体现了小岛作品的巨大魅力。期待榜上的不少作品都会于近期发售，看来大家都有得玩了。

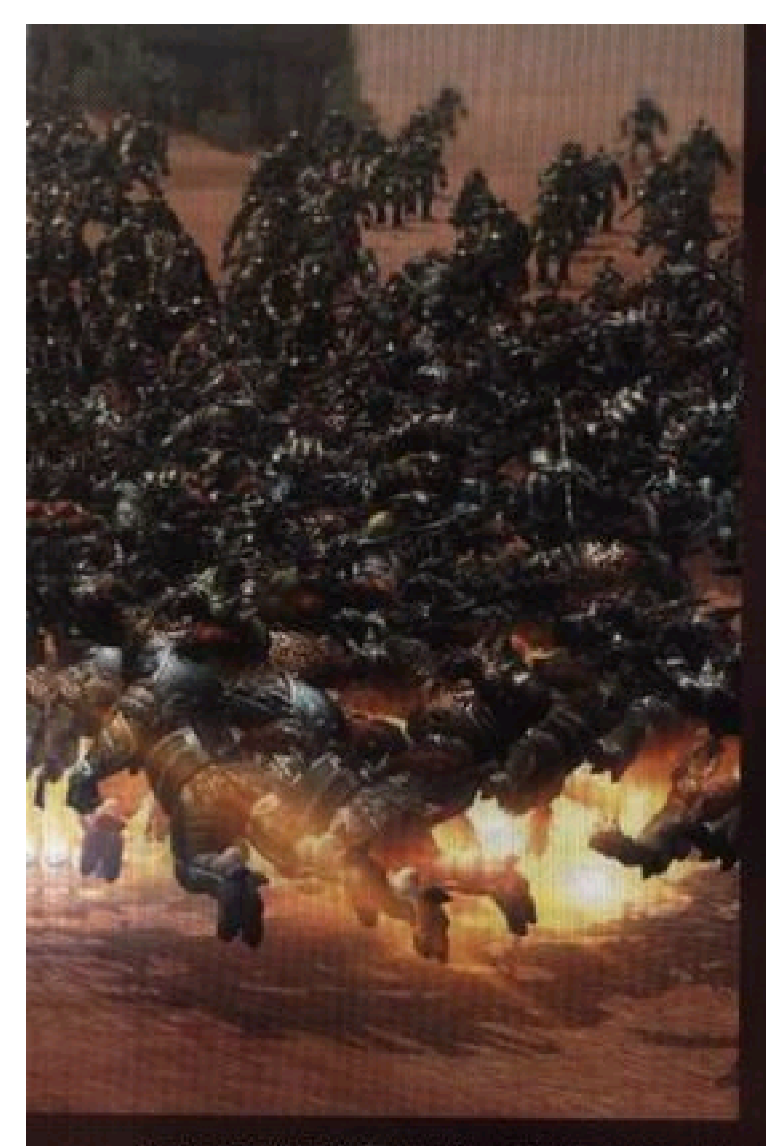
本期 榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：http://www.vgame.cn 凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

上期手记中介绍了NDS和PSP两款新掌机在日本的现状，由于相对丰富的软件支持，以及价格上的优势，NDS在日本本土已经把PSP甩在了身后。不过日本市场的微弱领先并不意味DS前途无忧，比如大洋另一面的美国，两者的表现就是截然相反。自从PSP在美国发售以来就一直受到美国玩家的欢迎，销量始终保持好调。从最近进行的六月份美国游戏软件销量统计上不难发现，相较于5月份5%的总销量提升额中有绝大部分都是PSP的功劳。最后感叹一下，这次的机战开场动画果然是系列最长的一次，最后[illegible]天盖地席卷而来的敌人让人充分体会到了完结篇的气氛！看来最近一个月都没好觉睡了。







美首发和后续；同时推出超过30份涵盖不同类型不同层次的软件，每月保证提供数十款新作，而这样的销售计划将会持续超过一年，重点目标是争夺05、06两个年度的圣诞旺季主导权。一旦该计划获得预想中的成绩，XB360离1000万的销量便只有咫尺之遥——甚至可能已经突破。

看看XB时代微软疯狂的公关方式以及HALO2首发的魔力，就知道这并非绝对不可能发生的奇迹。

搞清了微软对于新一代主机的策略之后，再回过头来看它当初对机能的高调，便不难明白其内在的奥秘了：是的，你猜的不错，微软正是有意下套请索尼入瓮，而自大的SCE则毫无悬念地自投罗网。

PS2稍逊的机能，加上微软一点点的点火吹风，索尼便陷入了追求超级机能的歧途当中。实际上，按照原来的设计思路，PS3还能维持不错的架构和性价比，但在微软ALPHA版本的开发器发出之后，SCE做出了一个错误的决定，从而把自己推到了一个非常尴尬的境地。

PS3原始的架构中并没有GPU也就是显卡的位置，它所采用的3个CELL CPU都具有超强的浮点运算能力，因此，索尼最早的打算是让其中的两个CPU合作，负责完成普通CPU所需要的运算，另一个则起GPU的作用。在实际游戏中，这三个CPU的功能可以根据实际情况任意转化，这不但使得开发变得方便灵活，而且三个CPU之间的工作效率可成倍提高。

微软第一批开发器材发布之后产生的影响是巨大的，索尼开始担心原先的设计思路是否还能在机能上占优，经过反复分析和考虑，SCE最终决定修改主机架构，在原先的基础上再增加一块nVdia的高端显卡，以彻底从性能上打败XB360——这一切和当初PS2在DC后修改架构的做法如出一辙。

但微软并非世嘉，同样的失误也并不会发生两次。索尼的做法全部都在微软的预料之中，而其带来的一系列严重后果也正是对手所希望看到的结果：PS3架构的稳定性被这块临时加入的显卡彻底破坏，开发难度增加，硬件成本急剧上升。

现在，局势已经变得非常明了：修改了架构之后，PS3的发售日期变得更为难产，这给XB360赢得了足够的铺货时间；其次，不平衡的硬件和稍逊的开发环境，使得PS3无法如XB360那样在一开始便取得软件数量上的优势；第三，也就是最重要的一点，便是PS3没法在299美元这个售价的关键点上和XB360竞争。而时间、价格和软件数量这三点，基本已可以左右一台主机在美国市场上的最终走向——如果不考虑"拉灯"和其战友帮忙因素的话。

索尼已经进瓮，而微软正不慌不忙地开始在外面点火。PS3到目前为止，除了一再强调自己的超强机能之外，看不出它还有怎样的有效市场策略，其内心的慌乱已在脸上写得清清楚楚。肩负了太多艰巨使命的PS3，怕是真的要给索尼的娱乐世界画上一个并不太完美的句号。

最后顺便想提一句的，是微软高层对XB360的期望——或者说是命令：主机之战必须在这一代平台中结束，XB360必须获胜，而且，将绝对不允许付出XB那样大的赤字作为代价。

每当微软开始认真的时候，对手就必须要警惕。火瓮中的索尼恐怕现在感触更深。

□特约撰稿人／王俊生

脱离出机能主导怪圈的主机，其注意力自然就集中在了开发环境上面，而这则是微软最为拿手的一件事。

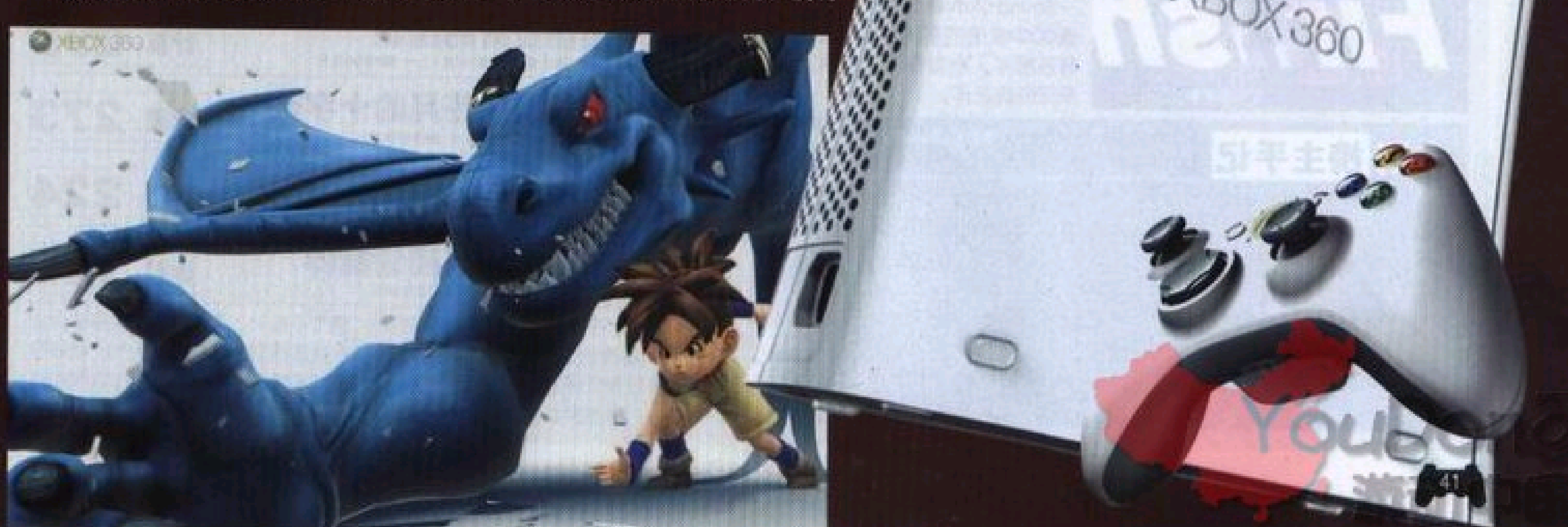
任何一个开发商的最终目的都是赚钱，微软在开发环境和便利程度上所表现出来的诚意，使得很多人都相信，在Xb360上开发游戏会让自己在最大程度上降低开发成本、提高开发效率，以较小的投入换来较大的产出。自然而然的，一大批软件商就这样集合在了MS的麾下。

要实现率先突破1000万销量的目标，软件数量是最重要的保证，这些软件商的支持无疑成为了这个保证的重要基础。

实际上，对于游戏开发这个问题微软早就做了周密的安排。尽管XB在后期销售势头旺盛，但MS还是坚持取消了许多计划中的大作，并悄悄将其安排到了XB360的计划表上——这其中就包括众所周知的HALO2缩水事件，因为它很清楚其中的轻重缓急：XB对PS2这一战胜负早已确定，与其用那么多的超级大作来搏一个毫无意义的虚名，倒还不如集中精力，让下一代主机在首发时便处于绝对领先的地位。

微软替XB360度身定做的是一个划时代的完





统计时间：7月14日－7月28日

近期玩家玩的最多的游戏 最流行TOP15 THE MOST POPULAR GAMES

排名	上期	机种	游戏	厂商	类型	发售日	价格	计票
1位	NEW	PS2	樱花大战5·永别吾爱	SEGA	冒险游戏	2005.7.7	8190日元	623
2位	上期 1	PS2	真·三国无双4	KOEI	动作冒险	2005.2.24	7140日元	589
3位	上期 2	PS2	胜利十一人·在线革命	KONAMI	体育游戏	2005.3.3	7329日元	547
4位	上期 3	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	7140日元	510
5位	上期 6	PS2	合金装备3·食蛇者	KONAMI	谍报动作	2004.11.16	7329日元	463
6位	上期 4	PS2	骑龙者·封印之红 背德之黑	SQUARE · ENIX	动作角色扮演	2005.6.16	7140日元	422
7位	上期 5	PS2	战神	SCEA	动作冒险	2005.3.22	49.99美元	408
8位	上期 7	PS2	源氏	SCE	动作游戏	2005.6.30	7140日元	375
9位	上期 8	GBA	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	模拟战略	2005.2.3	4800日元	344
10位	上期 9	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	KONAMI	体育游戏	2004.8.5	7140日元	307
11位	上期 13	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	SQUARE · ENIX	角色扮演	2004.11.27	9240日元	276
12位	上期 10	PS2	GT赛车4	SCEI	赛车游戏	2004.12.28	7140日元	249
13位	上期 11	PS2	龙珠Z3	BANDAI	动作格斗	2005.2.10	7140日元	214
14位	NEW	PS2	人见人爱的块魂	NAMCO	益智动作	2005.7.7	4980日元	189
15位	NEW	PS2	影牢2	TECMO	动作冒险	2005.6.30	7140日元	176

看来樱大战系列与我国玩家有着很深的缘分啊，樱！一发售就能取得最流行游戏的头把交椅，证明了我国有相当的樱迷——当然，应该也有部分玩家是第一次接触本系列吧。毕竟樱大战系列自从第一代在SS上诞生开始，就一直与PS系主机无缘，导致众多只有PS系主机的玩家只能望樱兴叹，现在终于能在PS2上玩到正统的樱大战系列作品，自然会受到关注，本作之前在最期待榜上的表现就能说明一定问题了。

日本硬件双周销量统计

机种	PS2	XB	GC	PSP	NDS	SP	GBA
销量	59290	365	4924	42714	77362	23922	605

由于这段时间一直有着不少好游戏刺激玩家，NDS在日本的销量一路高歌猛进，在继续保持主机硬件销量第一的情况下，比上期销量又提升了一万多台，与前期相比，虽然GBASP的销量有所下降，不过总体仍然令人满意，毕竟现在GBA上的好游戏已经明显向DS转移，单凭一款甲虫王者就能起到如此的促进作用已然超出预期。

本期统计时间：2005.6.27－2005.7.10

英国家用机游戏周间排行榜 ENGLAND WEEKLY GAME RANKING

7月17日－7月23日

欧版战神直到今年7月初才在英国等欧洲国家发售，虽然也取得了比较不错的成绩，不过与在美国时相比，似乎还差那么点气势，与靠在后面的战神相比，排行榜前两名“马达加斯加”和“神奇四侠”都是改编自同名动画电影的作品，不过作为中国玩家而言，后者之作能够超越战神这样的经典，多少有些令人不解。

排名	机种	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	马达加斯加	Activision	2005.6.30	动作游戏	34.99英镑
2位	PS2	神奇四侠	Activision	2005.6.16	动作冒险	39.99英镑
3位	PS2	荣誉勋章·欧陆强袭	EA	2005.6.17	第一人称射击	39.99英镑
4位	PS2	毁灭全人类	THQ	2005.6.24	动作游戏	39.99英镑
5位	PS2	板球2005	EA	2005.7.1	体育竞技	39.99英镑
6位	PS2	醉汉飚车	THQ	2005.6.17	赛车游戏	39.99英镑
7位	PS2	横行霸道·圣安德列斯	ROCKSTAR	2004.10.29	动作冒险	39.99英镑
8位	PS2	乐高星球大战	EIDOS	2005.4.22	动作冒险	29.99英镑
9位	PS2	战神	SCEE	2005.7.8	动作冒险	39.99英镑
10位	PS2	星球大战·西斯的复仇	Activision	2005.5.5	动作冒险	39.99英镑

日本家用机软件两周销售排行榜 JAPANESE GAME SALES RANKING

6月27日－7月10日

最近一段时间似乎是益智游戏的天下，先是“锻炼大脑的DS训练”连续数期在日本销量榜上表现抢眼，最近发售的一款“头脑放松教室”竟然也在大作环绕的情况下杀出重围，一举夺得双周销量榜第一，看似平凡的游戏内容却蕴涵着如此强大的诱惑力，任天堂所执着的游戏理念确实有着其独到的魅力。

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	NDS	头脑放松教室	任天堂	益智游戏	2005.6.30	2800日元	149290
2位	PS2	高达·真实的奥德赛 失落的G传说	BANDAI	角色扮演	2005.6.30	7140日元	124878
3位	PS2	樱花大战5·永别吾爱	SEGA	冒险游戏	2005.7.7	8190日元	116242
4位	GBA	甲虫王者·通往最伟大的冠军之路	SEGA	角色扮演	2005.6.23	5040日元	101122
5位	PS2	源氏	SCE	动作冒险	2005.6.30	7140日元	95180
6位	PS2	影牢2	TECMO	动作冒险	2005.6.30	7140日元	79738
7位	PS2	人见人爱的块魂	NAMCO	益智动作	2005.7.7	4980日元	62059
8位	PS2	武藏传2·剑圣	SQUARE · ENIX	动作角色扮演	2005.7.7	7140日元	57916
9位	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.5.19	2800日元	56416
10位	PS2	柏青哥完全攻略 鬼演爆走愚连队～激斗篇	SUCCESS	桌面游戏	2005.6.30	5040日元	50180

■下期中国电玩榜奖品预告

迷你写真 10名

EVE T恤 2名

X猎人钥匙扣 5名

火影忍袋 4名

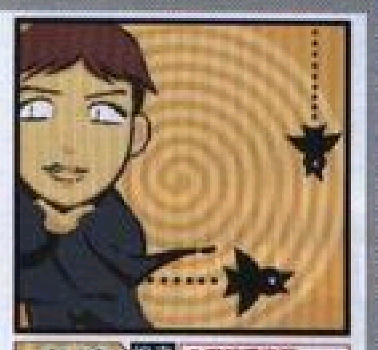


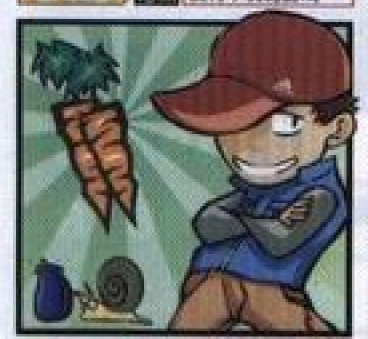
EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种：媒体 / 版本 / 游戏人数；厂商 / 游戏类型 / 发售日 / 记忆容量 / 玩家对象

7月17日 ▸▸▸ 7月30日


小沛


芹菜

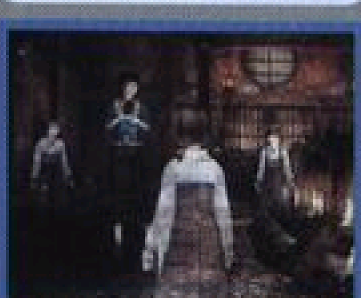

唯夜


猴子



零刺青之声

零 刺青の声



机种	PS2
厂商	Tecmo
游戏类型	动作冒险
媒体	DVD-ROM
发售日	2005年7月28日
版本	日版
记忆容量	390KB
游戏人数	1人
玩家对象	15岁以上

作为心理恐怖AVG的代表作品，零已经到达了日式心理恐怖的顶尖水准。每一款新作都让固定玩家无比期待的零系列，本次也不例外。

9

本作的故事我认为是最大的亮点。虽然被嘴碎同学开玩笑地称作是“具有现实意义的拖欠农民工薪水问题”，但当我真正了解了游戏的剧情之后竟然被深深打动了。虽然TECMO在制作技术上还有略微的不足，如人物动作僵硬等，不过这些都是小问题。本作在气氛的营造上面依旧非常出色，建议心脏不好的人千万不要单独尝试，而心脏没问题的玩家可是一定要玩啊！

9

尽管这几年恐怖冒险类游戏整体的销量都不好，但是TECMO仍然以兢兢业业的态度来制作“零”系列，光这份诚意就足以让人感动。本作不但有一代的主人公深红登场，而且前两代中让人记忆犹新的众多场景也一一再现。与此同时，无论是流程长度、节奏安排，还是剧情设置、人物刻画，都令人满意。但是恐怖度有所下降算是白璧微瑕。

9

这么标准的日式恐怖，在其他游戏中，绝对难以找到。而零系列震人心魄的，除了气氛的营造与作品整体风格的优秀控制外，出众的主题设定与层层拨开的迷雾是一直让人深入不可自拔的根本要素。当今浮夸的游戏市场，能有这样优秀的重量AVG作品，怎能不支持。而作为整个系列的正统续作，中间的情节刻画与秘点揭示做的恰到好处。

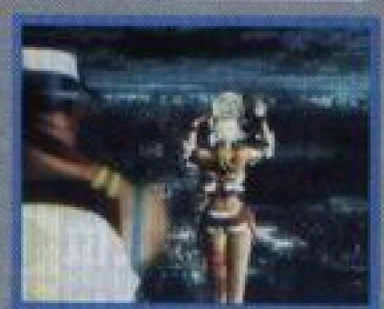
9

日式恐怖系列第三作。和前两部作品相比，本作在“视觉恐怖”方面营造气氛的手法更前进了一步。主人公依然用“照相机捉鬼”的方式，与游荡在日式荒宅中的恶灵作战。形形色色的厉鬼，以及出现在主角身上的若隐若现的刺青图案，使玩游戏的各位玩家不寒而栗。



影之心 来自新世界

Shadow Hearts: From The New World



机种	PS2
厂商	Aruze
游戏类型	角色扮演
媒体	DVD-ROM
发售日	2005年7月28日
版本	日版
记忆容量	64KB
游戏人数	1人
玩家对象	全年龄

以现在的游戏市场潮流来说，生活在几大系列RPG之下的创新作品通常是悲哀的。而影之心在推出之时便引发风潮，至今已是第三作了，可见水准。

8

《影之心》系列曾被誉为PS2上最好的角色扮演游戏之一，而本次最新作依旧保留了系列的传统风格，在故事的描述上非常细腻，但是在适当的地方，本作又丝毫没有忘记给剧情带入一些幽默搞笑的因素。至于游戏的画面和音乐，那就不用说了，只有提高可以形容。而在战斗系统中大受好评的系列标志，“审判之轮”也继续保留了下来。推荐给所有喜欢RPG的玩家。

8

影之心总能给我们惊喜。严肃之中的感情、颇富新意的系统、引人入胜的剧情和各具特色的人物，让人一玩起来就欲罢不能。本作的画面比起前两作来有不小的提升，无论是背景还是人物动作都丰富了很多。审判之轮除了继承前作的特点外，还特别强调了连击的成分，再加上战斗中高低差概念的引入，使得玩家不能有一丝一毫的松懈，战略性和投入感十足。

7

作为PS2平台上难得的优秀RPG系列，影之心系列的独特世界观给我留下了深刻的印象。而本次续作不单在声光画面上有所提高，更关键的是，在剧情的铺设上做的非常细腻，并添加了众多的幽默要素。作品的标志“审判之轮”给我们的印象更为深刻，对战效果也非常突出。影之心3的制作素质让其系列无愧于PS2平台黄金RPG的称号。

8

正如标题所说，本作的故事发生在“新世界”——美洲大陆，而时间也安排在前作结束10多年之后。这是在一个相对和平的年代，由一位新的主人公演绎的冒险故事。故事的情节时而让人忍俊不禁，时而让人潸然泪下。虽然它在人气方面永远无法超越FF和DQ这样的巨作，但确实是一部非常优秀的作品。



战国BASARA

战国BASARA

机种	PS2
厂商	Capcom
游戏类型	动作冒险
媒体	DVD-ROM
发售日	2005年7月20日
版本	日版
记忆容量	366KB
游戏人数	1-2人
玩家对象	全年龄

动作之神社，CAPCOM出品，其他不用过多评价就应该知道作品的素质，而横跨战国各知名人物的幻想乱斗，也着实魅力十足。

7

这款游戏在拿到手之前绝对是吊足了人的胃口，而拿到以后也让人玩得热血沸腾，但是当用一个人通关以后，再用别人玩第二遍时会发现，关卡居然还是那些！比起“真三国无双”系列，本作在关卡的设计上还真是有点偷工减料。另外最终武器的取得也是随机的，这无疑大大加长了游戏时间。总而言之，时常玩一下还行，要是想好好研究就没什么必要了。

7

老卡又让我失望了。我一直认为游戏做得不好是一回事，根本没用心去做又是另一回事，本作显然属于后者。战场事件的丰富程度、道具收集的合理性等等这些方面比不过人家也就算了，连CAPCOM赖以成名的动作系统都弄得一塌糊涂。印象中还从来没有玩到过手感如此怪异的卡氏作品，说这是个烂作或许太偏激，但是远远没有达到我对它的期望。

7

本以为，本作虽是模仿之作，但在CAPCOM的动作制作功力之下也一定是传世的精品。但接触作品后发现，除了出众的动作爽快感与出色的画面渲染效果，游戏的风格走向与内在细节都出现了本人不能接受的问题。如果真的是自知在历史角度的拿捏和同类游戏的隐藏要素方面怎么也不及KOEI的话，也不至于逃避到这么无厘头的路线上吧。

7

这部“仿无双”的作品一经推出，立即得到了正反两方面的“高度评价”。本作在爽快感方面还算是说得过去。但自方与敌方AI的设定并不是很到位。要“赞”满必杀技BASARA槽也要求更长的时间。另外，本作在人物造型与剧情方面也颇受指摘。C社要想超越光荣的《战国无双》，还有比较长的一段路要走。



虫姬

虫姫さま

机种	PS2
厂商	Taito Corporation
游戏类型	纵版射击
媒体	DVD-ROM
发售日	2005年7月22日
版本	日版
记忆容量	43KB
游戏人数	1-2人
玩家对象	全年龄

当年“彩京在传统射击领域大热之时，另外一个小组就一直与其分庭抗礼，这个小组就是“CAVE”。本作，就是CAVE的最新移植作品。

8

在玩这款游戏时我莫名其妙地联想到了宫崎骏的动画《风之谷》，同样是在一个昆虫的世界里，玩家要扮演的是一个驾驭着飞行器的公主，任务则是要让变得狂暴的昆虫都冷静下来……简直没有丝毫差别。现在的纵版射击游戏是越来越少了，不过就在这为数不多的作品中，却是个个精品。《虫姬》无论是画面、操作以及关卡的设计都能让你沉迷其中，躲子弹的感觉又回来了。

8

满天的弹幕，这就是CAVE出品的射击游戏最大的特色。作为TYPE-X基板上的游戏，《虫姬》的画面相当华丽，而PS2移植版也有不错的表现。除了街机模式之外，练习模式、BOSS战模式、画廊模式等等也非常丰富。画廊模式中收藏了很多原画设定资料，对于fans们来讲有极大的收藏价值，也有助于大家体会本游戏独特的世界观。

9

早在“彩京”的传统射击游戏在国内风行的时候，我就和身边的好友说：“去我家看看，让你看看同样的经典射击。”之后MAME模拟下的“长空超少年”、“狱门山物语”、“怒之首领蜂”等让我这位兄弟哑口无言，醒过神后问我，这是哪个公司出的啊？“CAVE”，彩京之外的另一种极致。而时至今日，CAVE的“虫姬”，已经不用形容了，收藏吧。

9

久违了的2D纵版射击游戏，由曾经出品《怒・首领蜂～大往生》的CAVE公司制作，并由TAITO在PS2上移植。虽然故事发生在奇幻的昆虫世界，但是密集的弹幕和残酷的战斗仍然使玩家透不过气来。在《雷电》与《战国》射击系列最新作推出之前，这部作品完全可以为广大2D射击爱好者在这个夏天提供一丝清凉的享受。








EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

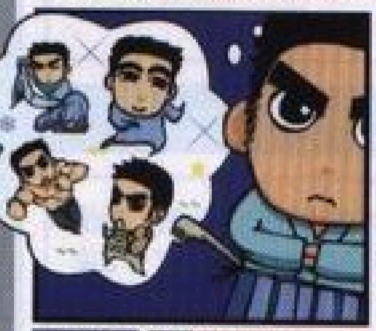
7月17日 ▸▸▸ 7月30日



龙马 ●热血冲动派 对游戏过于投入



无无 ●无法无天派 游戏观点特立独行



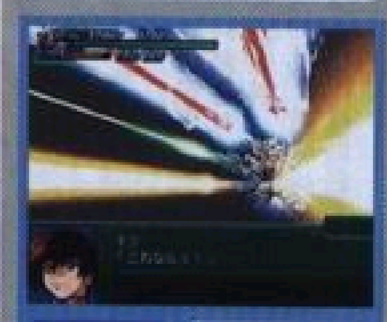
北斗 ●热血硬派 对低难度游戏无视



雪飞 ●刁钻研究派 玩的好不如玩的巧

第三次机器人大战α

スーパーロボット大戦α3



PS2	Banpresto
	战略冒险
DVD-ROM	2005年7月27日
日版	332KB
1人	全年龄

机战系列虽然续作繁多，但阿尔法系列确实为视觉系机战的绝对代表。各类机体在本系列中的喧哗表现，相信玩家朋友们有着深刻的印象。

龙马（9）：续作不断的机战，在本作中又一次进步升华。个人认为阿尔法系列的视觉冲击效果是凌驾于其他机战系列之上的，所以对于本作的表现效果非常期待，而众多的知名机体配合机战历史上最具魄力的画面果然让我兴奋不已。而系统中的自动组队功能又让系列的操作更加成熟。与本作画面和内容双重优秀对应的是，个人感到话数还是相对少了些，当然，多个主人公都进行一遍的话，那还是要累死人家的。

无无（7）：怀有更多的期待来打这个游戏，但总体感觉还是变化不打。毕竟对SRW这种已严重成形的游戏很难期待看到有什么求"新"的变化。不过从细节上来看，本次的作品还是有了一些进步的。比如可加速还可随时关闭的战斗，这一点就让游戏的过程轻松很多。当然难度的些须提升也使游戏变得更有嚼头。本来就是FANS向，难度又低的话，谁还会玩啊？

北斗（9）：本作不论是画面还是系统等各方面都再次有了明显进步，从许多细微之处的改进让我感受到厂商的用心。作为系列完结篇，本作敌我双方登场的机体都超强，超大魄力的必杀动画绝对能让机战迷们大呼过瘾！游戏节奏的把握类似MX，不过整体操作和系统则是更加突出α系列的特色。打着完结篇旗号的同时也表示了本作会谋杀掉机战迷们超大量时间，本人已有了必死的觉悟！

雪飞（9）：延续小队作战系统，并进行了调整，使玩家能更轻松自在的进行游戏，利用自动组队功能，将玩家从编队的苦恼中彻底解放出来。游戏水准可以说是该系列最高，此外一直受到玩家期待的机体也再次登场。必须一说的是，选择了观看战斗画面后，如果不想看也可以取消，这真的确实是一大进步。60话的设定还是让玩家感觉有些不过瘾，但好在四名主人公都各有特殊剧情。

Kofneowave

The King Of Fighters NeoWave



PS2	SNK Playmore
	对战格斗
DVD-ROM	2005年7月22日
日版	64kb
1-2人	全年龄

KOF在国内有着众多死忠玩家，而作为第一款在NW机板上推出的KOF，其多方面的进化让众多玩家兴奋不已，但角色平衡性似乎仍需改善。

龙马（7）：个人对SNK会社的作品是一直支持的，但其之前一直停留在MVS机板上不求进步的作风让我很是失望。我曾一直幻想一些优秀系列在最新机板上的表现定是梦幻之作。而SNKPLAYMORE在NW机板上的首作，却让我觉得仍为摸索性作品。但作为过渡作品能有这样的素质，还是让人满意的。虽然没有新角色的加入，但基本上老角色全齐的kofnw充满了怀旧风格，配合新的三种模式，令变化大增。

无无（6）：实在是无语，本身NW的素质并不能说是特别不好，但本作的移植总体效果实在是让人怀疑厂家的技术实力和诚意。当然本身在基板上的效果就决定了NW的效果并不会非常好，但满眼2D马赛克实在是惹人眼花缭乱。而且从2001开始KOF的PS2移植作就基本没什么变化，如此的千篇一律，总让人怀疑自己到底是在玩KOF的哪一作。这种感觉说实话，真的不老好。

北斗（6）：不知是新基板本身硬件性能确实超出PS2许多还是开发厂商的不用心，原本还颇为期待的精彩画面在实际游戏后开始略感失望。个人认为PS2版的本作甚至不能算是一款完全的2D格斗游戏。作为家用机版，搓招时对按键输入的精确性要求反而有所提高，玩的时候少了以往的流畅感。各角色之间的平衡性设定仍然有不少值得改进的空间，强弱人物的实力差别比较明显。

雪飞（6）：由于没有亲自看到街机版本的实际画面，所以对这次的移植版是非常期待的。但实际操作之后，只能用遗憾来形容，画面的革新只是在背景画面方面有所提升，对于打击感和操作感，个人感觉仍很生硬。由于是新机板第一款KOF，所以让我们给小组更多的时间摸索吧。由于本作的风格和老版kof的风格有所接近，所以相信很多老玩家很快的上手，尽情修炼吧。

新天魔界5

新天魔界 Generation Of Chaos V



PS2	Idea Factory
	战略冒险
DVD-ROM	2005年7月22日
日版	331KB
1人	全年龄

新天魔界系列以其典型的日式风格立足于RPG之林已经很长时间了，一直有着固定玩家群的系列又出新作，让我们继续投入三界交织的梦幻世界中。

龙马（7）：围绕着三界展开的凄美故事配合超美型的人设，实在让人无法拒绝。而4代已经到达系列巅峰的新天魔界，在本作中虽然没有达到超越4代的水准，但要素和设定的添加让本作仍然充满魅力。与玩家普遍感觉不同的是，我认为本作的人设与情节非常优秀，内容需细细品味才会感到更强的震撼。更不得不提的是，本作的战斗难度相对前几作还是有明显的进步的，战斗中的战术编排需更加谨慎小心哦。

无无（6）：世界上万物都是在发展变化着的，当然转变的方向不同，有些转变是落后的，腐朽的，就成为了阻碍人类文明发展的因素。本作就可以分到这类里。比起前作广大的地图探索的战略性来，本作有什么？我玩这个游戏玩的是战术，不是想看一开始就自恋的把声优靓图都展示一遍，更不想看这种人设，更不想看这小孩过家家一般的剧情。比起前作来，本作从头到尾透着小气，让期待系列新作的我失望。

北斗（7）：作为战略模拟类游戏，新天魔界系列的素质一直都是不错的。这次采用的新人设让人感觉不大习惯，效果明显不如四代。战斗部分也从以前的大地图改为大地图遇敌再进入小地图进行战斗的模式，但实际玩起来，从整体的战略性上来讲，感觉同样不如四代。隐藏的"地上篇"和"天界篇"则需要先将地下篇打穿才可选择。整体来讲虽然稍逊于前作，仍旧是一款中规中矩的作品。

雪飞（8）：以前一直认为4代是该系列的经典之作，并很希望5代能超越巅峰。游戏后感觉本作确实增添了不少新要素、新设定，但故事和人设却有退步，更遗憾的是该厂商始终没有克服读盘时间较长的问题。感觉"灌经验值"系统也是一大进步，可以只练一名人物，剩下的人物可以自己灌经验值升级，但是不能增长人物的统帅级别，但也大大减轻了玩家的练级负担。

死神BLENCH血染尸魂界

BLEACH ADVANCE 紅に染まる尸魂界



GBA	SEGA
	指令冒险
卡带	2005年7月21日
日版	——
1人	全年龄

GBA平台此漫画作品已经是红透半边天了，如此多的FANS支持，相信作品的销量不会很差。但作为一款游戏角度来衡量……漫画很不错，真的。

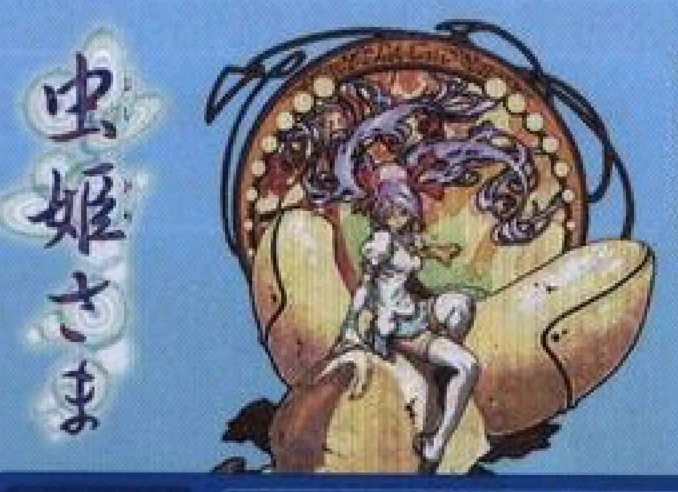
龙马（5）：对于最近接连不断的动漫改编风潮，个人是非常反感的。商家将一种固定的游戏类型转变成游戏快餐的代名词，只要对原作有所热爱，就肯定会有极大几率来进行购买，而游戏的素质甚至让人无法将其称为游戏。这样的普遍现象是商家的不负责任还是我们的太过放纵呢？本作的素质实在让人气愤，也许我单方面的认为太过偏激，但我甚至不能将本作为一款合格的游戏。而在可操作性角度上来说，本作的被动性太强了。

无无（7）：总体来说表现还是比较不错的，尤其是作为GBA作品来说能够有如此质量的语音表现实在是让人惊喜。要知道动漫类游戏有没有语音感觉可是完全不一样的。作品的战斗系统也比较新颖，颇有几分当年SFC上一款幽游白书的味道，还是有一定可玩性的。虽然对于没看过原作的人来说完全不知道剧中人到底在干什么，但总体来说还是能让人玩下去了。

北斗（6）：作为最近人气高涨的动画，死神注定难逃游戏化的宿命。继前段时间的PSP版之后，这次则是在GBA上登场。剧情方面基本是忠实再现了原著，不过本作在操作系统上的设定则着实让人感到别扭。对战时通过左右移动攒气，再以类似敌我双方猜拳的方式展开攻防，使得本该激烈的战斗变得有些儿戏，可以说是本作最大的缺陷。好在必杀技的特写画面还是有够魄力。

雪飞（5）：一部面向漫画迷的游戏作品。系统采取的指令动作使战斗本应该相对轻松，可是由于敌人和自己的位置不断变换，严重影响了玩家的判断，让人很难把握时机发动攻击。而攻击与防御都是要从三种属性技能中选择其一，因此感觉运气成分相对重要。本作的操作和系统导致了玩家最初很难上手。此外战斗画面过于单调，熟练掌握系统后会很快失去挑战该游戏的欲望。





如果说纵版射击类型游戏已经没落，那阁下一定是对近期的射击类型游戏不甚了解，不用去街机体验，只在ps2上放进「虫姬」的第一刻开始，相信您已经难以放下手柄了。



自"御门山物语"之后，cave又将一个架空美仑美奂的世界奉献给玩家，无论个体设定与背景设定，"虫姬"的表现张力无可挑剔。

PS2	本刊译名：虫姬公主			
	TAITO	2005年7月22日	3090日元	43KB
纵版射击	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

纵版射击与架空幻想的完美结合

作为传统纵版或横版射击游戏的制作公司来说，"彩京"与"CAVE"两大公司的作品曾给我们带来了数作经典。而"彩京"的不幸倒下让所有射击爱好者将眼光聚焦到了"CAVE"身上。以"狱门山物语"，"首领蜂"系列享誉业界的"CAVE"，在街机上新近推出的"虫姬"，在传统射击玩家群中引发了新的风潮。而国外站点中经常更新的高手究极通版录像其巨大的下载流量便是最佳的证明。本次代理发行商TAITO最速将本作移植在PS2平台上，只会让"虫姬"这款超一流STG获得更大的成功。

关于CAVE

早年与ATLUS有着非常好的合作姿态的CAVE公司，1995年发表了公司的代表作品首领蜂，以超魄力的视觉冲击与别具风格的弹幕COMBO系统获得了超级成功。之后成为2D传统射击领域的最强开发团队之一。在多年的开发历程中，"首领蜂系列"，"御门山物语"，"长空超少年"等精彩作品应运而生。而今，当首领蜂系列刚刚推出了最新作"大往生"后。Cave继续开发了"铸蔷薇"，"虫姬"等超一流作品。而"虫姬"更成为了CAVE继"首领蜂"系列后的第二个正选系列。在我们进行ps2版本虫姬的同时，本作的后续作品正在紧锣密鼓地开发当中。

游戏简介

虫姬"的剧情打破了传统模式的架构，设定在一个人类与巨大的昆虫和平共存的世界观中，而邪恶力量竟然在背后蠢蠢欲动并最终导致昆虫发狂而攻击人类，玩家必须操纵可以净化昆虫狂暴力量的虫姬公主，乘着具有强大武力的圣甲虫而展开净化世界，并扫除邪恶力量的任务。本作CAVE公司特别利用TAITO公司的新型业务用机板"TYPE-X"进行开发，而新型机板的平面渲染能力在本作中得以完美地体现。游戏延续了CAVE公司的一贯风格，美术设定整体合一，画面表现张力十足却又细节充满美感。把一个魔伦虚幻的架空世界展现在我们面前。在操作方面，对CAVE公司的散装弹幕与机体微操避弹有所熟悉的玩家，一定能很快熟悉游戏并从三种甲虫形态中找到最适合自己的甲虫机，而对于新上手的玩家，虽然要面对CAVE公司一贯的游戏高难度，但其中充满乐趣的过程与华丽视觉享受定会令您难以放弃，相信很快就能成为高手，不能自已地向更高的境界迈进。《虫姬》除了有普通版之外，初回预订版还另外赠送虫姬公主特制手办、《虫姬》的破关指导DVD光碟(录像内容是指导最高难度如何完美通关)及画本资料等，售价7329日元，真正的射击爱好者，怕是要破费了。



操作界面

街机模式：不用多说，就是和街机相同的游戏体验模式。想成为达人的各位，将难度调为最高，尽情修炼吧。最初目标很明确："一周目无伤亡，保险零施放通关目指！！"

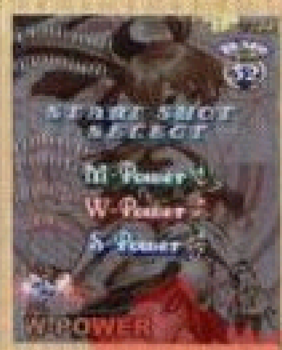
可选用机体为：M—POWER：非常中庸的机体，在整体方面非常平衡，在哪里都是最高使用率的机体。W—POWER：初心者专用机体，在集中攻击力上最为贫乏，但攻击面积显然最大。S—POWER：集中攻击能力最强，攻击面积最小，最高级者向的机体，没有超强的实力绝对不可能操作。

挑战模式：上来便像机全齐，并抵消装甲完备。能完成多高的分数，就看玩家的个人能力了。上来就能体验到最强攻击的爽快。

画册模式："虫姬"的成功与优秀的美术原设是分不开的，画册模式中提供了众多游戏设定原画，这些对于我们这些"虫姬"FS来说是太珍贵的资料了。

设定模式：对于游戏的画面显像与音乐进行调试。







□文责/猴子



BLEACH ブリーチ アドバンス 紅に染まる尸魂界



根据风靡日本的著名动画死神改编的游戏情然登场，游戏类型也不再是以往的格斗对战，而只需下达指令，但游戏性和难度却一点不低。

GBA	本刊译名：死神 染红的尸魂界			
	SEGA	2005年7月21日	5040日元	32Mb
指令动作格斗	卡带	日版	1~2人	全年龄

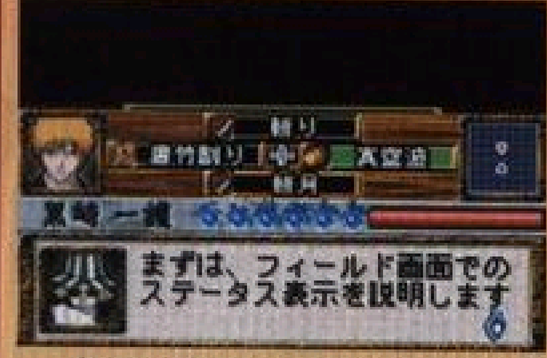
～故事背景～

灵媒体质的高中生黑崎一护，从突然出现在面前的死神朽木露西亚处得到了打倒恶灵“虚”的特殊能力—死神之力。而突然失去特殊能力的死神朽木露西亚，在力量恢复前只能继续留在人间，作为普通的女子高中生生活。然而尸魂界却派来了追捕者逮捕了朽木露西亚，罪名则是“将死神之力渡交给人类”。为了救出被带走的朽木露西亚，一护决定与死神们战斗，可是自己却在胜败生死之间彷徨。在得到了谜之商人浦原的帮助后，一护为了救出被囚禁的朽木露西亚，决定首先要通过修炼提高自己的战斗力……

战前须知

本款游戏是一指令动作游戏，玩家需要抓住时机，及时下达攻击命令。

画面最上方的绿色条表示灵域范围，也表示移动范围，用十字键控制。



通过移动可以调整自己的位置，使敌人进入自己的攻击范围，但是对敌人来说自己也会移动到敌人的攻击范围内，值得注意的是有些攻击范围广的敌人甚至可以从画面底端发起攻击，而主人公黑崎一护的灵域范围则比较普通。

攻击时十字键的上下左右分别对应不同的攻击特技，不能使用的特技为黑色，可以使用的特技会变为黄色或绿色，攻击敌人时必须选择黄、绿色的特技键，并按下“A”键确定。主人公姓名旁边的六个圆圈表示灵力，是发动攻击的必要条件。每积攒够一个单位，会有一个圆圈变成蓝色，不同的特技需要的灵力单位也是不同。灵力槽边上红色的不用说大家也明白，就是代表生命的HP槽，空槽就意味着战斗失败。

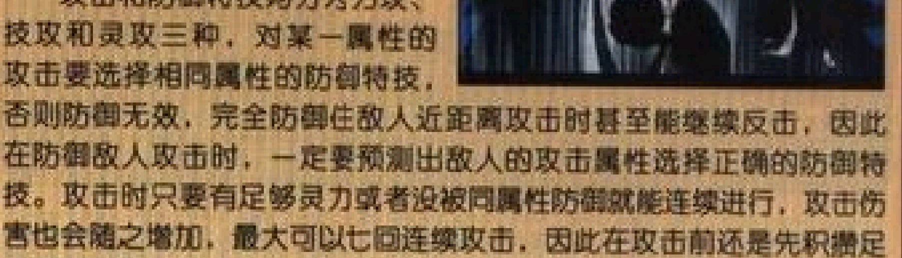
在画面最左边与人物头像对称的是小地图，红色的表示敌人，蓝色的表示自己，在蓝色点周围的白边消失时就要小心了，因为已经进入敌人的攻击范围。战斗时要紧盯小地图，密切注意敌人的位置，才能做出正确的判断。此外，在没被先制攻击或敌人尚未开始攻击时才可以逃跑。





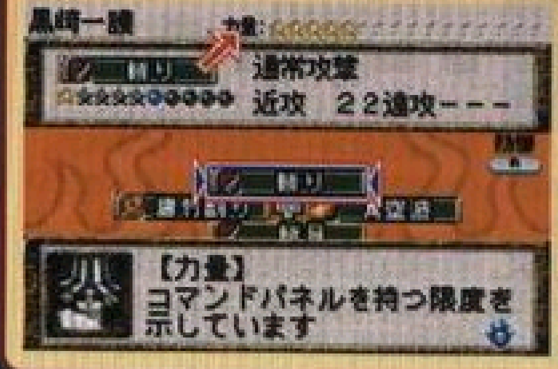
战斗详解

攻击开始前有两个条件：1、积攒灵力：灵力随着时间的经过会逐渐增长，所以在一开始没有灵力的时候，不断按十字键移动闪避方为上策。2、攻击范围：无论敌我，特技都有各自的攻击范围，分为“近距离特技”和“远距离特技”。以主人公为例，在接近敌人时，首先黑色的远距离特技“真空波”会变成绿色；如果继续接近敌人，满足发动条件的近距离特技会变成黄色，在这时迅速按下A键就可以进行攻击了。在发动攻击后，会出现一个“魂睡范围槽”，在槽上有一个指针左右迅速移动，A键为停止指针键，停止位置越接近白色地段，攻击技越强力。不过根据使用的人物和使用特技的不同，白色地段在“魂睡槽”的位置也会不同。



攻击和防御特技均分为力攻、技攻和灵攻三种，对某一属性的攻击要选择相同属性的防御特技，否则防御无效，完全防御住敌人近距离攻击时甚至能继续反击，因此在防御敌人攻击时，一定要预测出敌人的攻击属性选择正确的防御特技。攻击时只要有足够灵力或者没被同属性防御就能连续进行，攻击伤害也会随之增加，最大可以七回连续攻击，因此在攻击前还是先积攒足够的灵力吧。

在与敌人战斗前，一定要先熟悉掌握自己特技的特点、范围；在与敌人战斗时，要依靠移动判断出敌人的攻击范围，做到知己知彼；战斗中需要经常移动，熟练掌握后可以依靠移动逼得敌人只能在狭窄的空间活动，而且移动时灵力的上升速度要比站立时上升的快，因此要多多移动；积攒到足够灵力后一定要比敌人出手快，按R键可以迅速接近敌人；连续攻击能给予敌人更大的伤害，绝对要善加利用；准确分析出敌人的得意特技、防御属性、攻击距离等，根据敌人各自的特点，把握住他们的特性会使战争轻松很多。



特技分析

最上方的星表示特技的力量，随着级别的上升而上升，特技名称下面表示发动该特技消费的星和灵力，并详细表示了该特技的攻击强度。按下R键可以进行攻击特技和防御特技的切换。在三种属性的防御特技外还有完全防御，使用该防御可防御全部属性的攻击，但消耗的灵力比较多。战斗胜利后可以获得奖励点数，可以加在相应的技能上可以使特技升级，并学会新的强力特技。

选择特技编程画面可以替换想使用的特技，需要注意的是不要盲目追求高攻击或者高防御，千万切记无论攻击或者防御都一定要每个属性的特技都配置一个，因为到游戏后期敌人的预测能力相当高，单一属性防御只能是死路一条，而只使用单一属性的攻击特技甚至不能对敌人造成伤害。此外特技的配置还要考虑到灵力消耗因素，该如何取舍就悉听尊便了。

□文责/雪飞

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' WEEKS 8.5~8.20

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，"最新作游戏情报"将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

烧评



死神 入选的灵魂

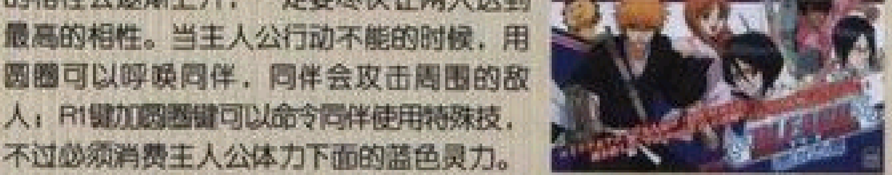
官方原名：BLEACH 选ばれし魂

动作	PS2	SCEI	2005.8.4	7140日元
	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

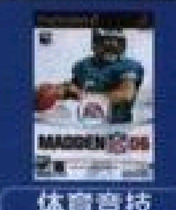
与众不同的死神正在逐渐逼近



深受广大动漫迷喜爱的漫画死神已经登陆PSP、GBA等多个平台，现在拥有PS2并喜爱该漫画的玩家终于也可以和黑崎一护、朽木白哉等个性人物一起共渡美好时光。这部作品可以同时操纵两位主人公，根据选择的人物不同，连续攻击技和必杀技也是形式多样。更有意思的是同伴与主人公之间的还存在着相性，也就是友好度这一指数。在遇到危机的时，同伴会挺身而出，而这时两人之间相性的高低决定了同伴使用特技的威力。随着游戏的进行，两人之间的相性会逐渐上升，一定要尽快让两人达到最高的相性。当主人公行动不能的时候，用圆圈可以呼唤同伴，同伴会攻击周围的敌人；R1键加圆圈键可以命令同伴使用特殊技，不过必须消费主人公体力下面的蓝色灵力。





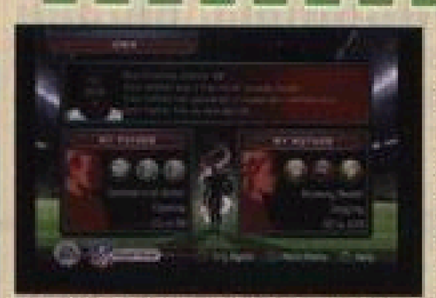


美式足球06

官方原名：MADDEN NFL 06

体育竞技	PS2	sports	2005.8.9	49.99美元
	DVD-ROM	美版	1~8人	全年龄

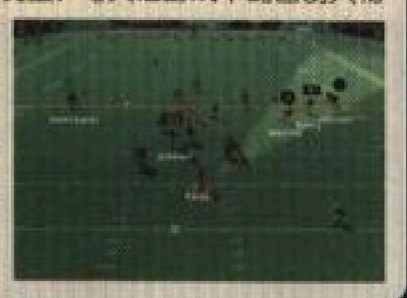
在绿茵场上最富有激情的碰撞



↑由父母的DNA来决定自创球员的特点。

美式足球（橄榄球）在全球范围内的普及程度难以与英式足球相比，国人对它更是知之甚少，恐怕没多少人能够准确地说出它的规则吧。不过近两年国内的电视台也开始对"超级碗"等一些重要赛事进行转播，我们也可以借此认识到这项运动在北美、澳洲以及欧洲一些国家的巨大影响力。

EA出品的《美式足球大联盟》（MADDEN NFL）系列是以著名美式足球节目主持人约翰·麦登（John Madden）命名的。从1989年诞生至今，系列的累计销量已经超过了4000万套。是北美地区最畅销的体育游戏之一。本作最大的进化在于全新的"超级明星"模式。在这个模式中，玩家将可以自创一个球员，并且将他培养成为一个超级明星。与其他游戏中的自创人物系统相比，"超级明星模式"采用了相当独特的"父母遗传"方式。简单地说就是指定双亲的智商、职业、性格等等，由这些数据来决定自创角色的特点。这不由得让我们想起EA公司另一款著名的游戏《模拟人生》。看来EA真是善于资源再利用啊，呵呵。



烧评



索尼克经典全回顾

官方原名：ソニック?ジャムズ コレクション

动作	PS2	SEGA	2005.8.11	5040日元
	DVD-ROM	日版	1~2人	审查预定

与世上最著名的刺猬共度暑假好时光

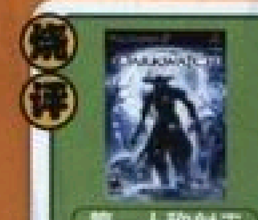
您是否还在怀念当年世嘉索尼克伴您度过的美好时光？您是否还在留恋索尼克为您带来的速度感觉？现在您可以再次重温昔日的旧梦，因为本款游戏即将登场。本作除了收录了最初移植到家用机的游戏作品以外，还有收录大量的隐藏游戏，而在隐藏游戏外还有很多秘密，随着多次游戏的进行，可以逐渐揭开这些谜团。在本作中还收录了当年以对战掀起索尼克热潮的经典游戏，玩家们可以暑期与朋友一起，进入索尼克的对战世界，彻底忘却暑期的高温闷热。除去诸多的隐藏要素以外，本作的操作系统极为简便，不仅是索尼克迷的暑期福音，还是初次接触索尼克玩家的最佳"引路人"。







黑暗猎人



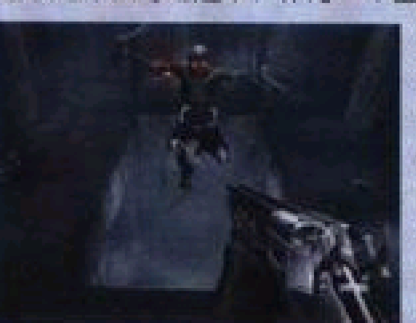
官方原名：DARKWATCH

第一人称射击	XBOX	HIGH MOON STUDIO	2005.8.16	49.99美元
	DVD-ROM	美版	1人	18岁以上

在西部荒野中展开的除魔故事



这个游戏的主角可不是什么英雄人物，他叫做杰里科·克罗斯，是一个横行在西部荒原上的盗贼。在某一个被诅咒的日子里，克罗斯洗劫了一辆列车，以为能够夺取数不尽的金银财宝，然而却打开了地狱之门——封印在列车上的古代吸血鬼被他释放了出来，重返他们飘翱已久的人间。很显然，这些嗜血的家伙并不懂得什么报恩的道理，克罗斯成为了他们利齿下的第一个牺牲品。从此，克罗斯变成了一个拥有不死之身的“半吸血鬼”，游荡在荒野之间。不过克罗斯也绝不是什么寻常之辈，作为一个盗贼，他具有最不羁的性格，即使是吸血鬼也妄想控制他的命运。为了向夺去自己生命的吸血鬼复仇，克罗斯加入了一个被人们称做“黑暗猎人”(DARKWATCH)的除魔组织。这个组织的背景从来没有外人能够了解，他们甚至比吸血鬼更加神秘……



吸血鬼题材+西部风格是这个游戏最大的卖点之一，而主角亦正亦邪的身份也很具有吸引力。从目前公布的图片和视频可以看到，本作的人设和场景都具有浓重的西部风格和神秘色彩，仿佛能够将你带入一个危机四伏的恐怖世界。本作将同时发售XBOX和PS2版，喜爱FPS类型游戏的玩家绝对不能错过！



一从游戏的海报中就可以感觉到非常浓重的邪恶气息扑面而来。

小死神



官方原名：DEATH JR.

动作冒险	PSP	BACKBONE	2005.8.16	39.99美元
	UMD	美版	1人	13岁以上

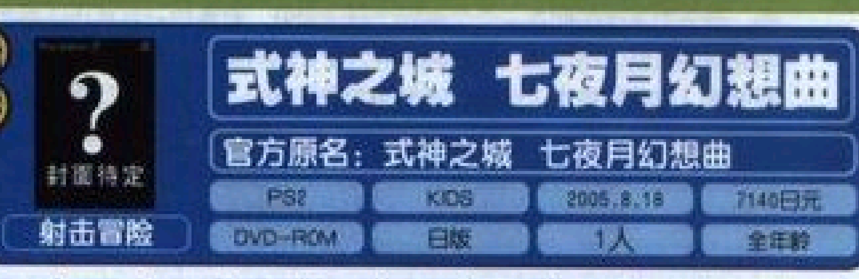
死神二世初试身手，敬请期待

《小死神》是随PSP最早公布的游戏之一，在PSP发表会上它的演示视频曾经给大家留下了颇为深刻的印象，但是从这之后就似乎没了动静。现在它终于被提上了发售日程，你是否打算尝试一下？

本款游戏采用的是类似FPS的操作方式，活泼可爱(？)的小死神和自己的朋友们来到一个博物馆玩耍，无意之间打开了一个箱子，却将邪恶的魔物放了出来。接下来当然是使用各种各样的武器将它们全部打倒了！挥舞着镰刀，向魔物们挑战吧！



式神之城 七夜月幻想曲



官方原名：式神之城 七夜月幻想曲

射击冒险	PS2	KIDS	2005.8.18	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

暑假夕夜轻奏式神幻想曲

沿用该系列一贯的奇幻世界观，故事发生在经历了两次式神之城，蒙受巨大损失的东京市，人们刚认为可以过上平稳宁静的生活，闪烁着点点光芒的大厦又被笼罩在浓浓的黑暗中。因而主人公玖珂光太郎和结城小夜再次被卷入各种怪异事件，再次展开了他们惊险的探索之旅。本款游戏将文字冒险和射击两种游戏方式完美结合，使玩家不会因长时间在单一系统下对游戏产生厌倦。除去原作系列主人公外，还添加了原创主人公，并为该系列第三作进行了部分剧情铺垫，可见厂家的用心良苦。清爽明快的游戏画面再加上扣人心弦的游戏剧情，一定会给玩惯了名厂商出品的大作、名作的玩家们带来另一种别样享受。





一在空战中面对敌人的枪林弹雨千万不能惊慌失措，冷静细心才能将敌人彻底击破。

剧本评析专栏

人生活剧

镌刻在疤痕上的记忆

□作者简介：张天然，来自华北平原的九流文学青年兼超级菜鸟，由于在格斗游戏中屡屡被打得扑街而转投RPG、SLG等类型游戏的怀抱。由于九流文学青年的本质而时常对游戏剧情的结构及发展的合理性作出自己的评论。曾在诸多游戏媒体发表游戏文学作品。 □责编/唯夜

□文/张天然 □题图/华尧

星辰是永远可望而不可及的，我们为何要选择星辰呢？因为有黑暗存在。
——凯尔泰斯·伊姆莱《苦役日记》

这次我们换一种滋味，来再次品评一下"Killer7"。

黑暗是记忆滋生的温床，安东尼奥说过："在黑暗中，现实得以被点亮。"叙事者从一段沉重的过往出发，一路之上拨开光明的迷雾，并最终到达光明的彼岸。在《杀手7》中，贾西安就是在一片混沌中迷茫地行走着，记忆不时从扭曲的子弹与鲜血中悄无声息地渗透出来，并渐渐凝固成一道道看不见，却也无法逾越的厚障壁。重重的障碍，使得贾西安在这条宿命的旅途中一次又一次地走失，一次又一次地碰得头破血流。

用自我救赎来创造剧情冲突的做法，在众多以情节为卖点的游戏里早已是屡见不鲜。然而，《杀手7》的出现却还是给了广大玩家一个惊喜——以往，我们所见到的那些与自我救赎有关的故事，就像是人性皮肤上一个正在滴血的伤口，它似乎是触手可及，近在咫尺，在游戏结束前永远也无法愈合。伤口永远是大多数人的伤口，从不同的伤口中流出的鲜血汇集在一起，便再也分不开了。所以这种大众化的苦难更加接近于真实，因而也使得玩家很容易便产生出了一种人格替换（或者说代入感）式的疼痛。但相比之下，在《杀手7》中，贾西安的自我救赎则更像是人性皮肤上一块特征明显的胎记，它是独一无二的，而且无法被重复，无法被模仿，完全是一场诗意的苦难。

在玩家们进行游戏的过程中，贾西安甘愿去扮演一个并不算太起眼的配角。战斗力不强的他在一个个房间中神出鬼没，收集自己在执行任务的过程中死掉的人格。可以说，他既是其他六个人格的领袖，同时又是哈曼的忠实听命者（尽管哈曼本人也可以说是贾西安做出的一个人格，可是贾西安却始终不肯直面这一点）。在游戏的前半段，他就像是消失在河流中的一滴雨水，默默地担当起联系哈曼与其他另外六个人格的引线角色。在这种时候，贾西安更像是一个置身事外的旁观者，一个出世的叙述者。他用冷静而客观的眼光审视着不同人格所面临的不同世界，然后将这一切通过形象语言来告诉玩家，并希望玩家们依照他的讲述来逐渐接近事实的真相——实际上，贾西安对故事的诠释从一开始就在误导玩家，在他一步步看似合理的铺垫下，玩家们也在通往结局的道路上彻底地南辕北辙了一次，因而在最终章揭示事实真相的时候，剧情也便自然而然地产生了图穷匕现的锋利效果。

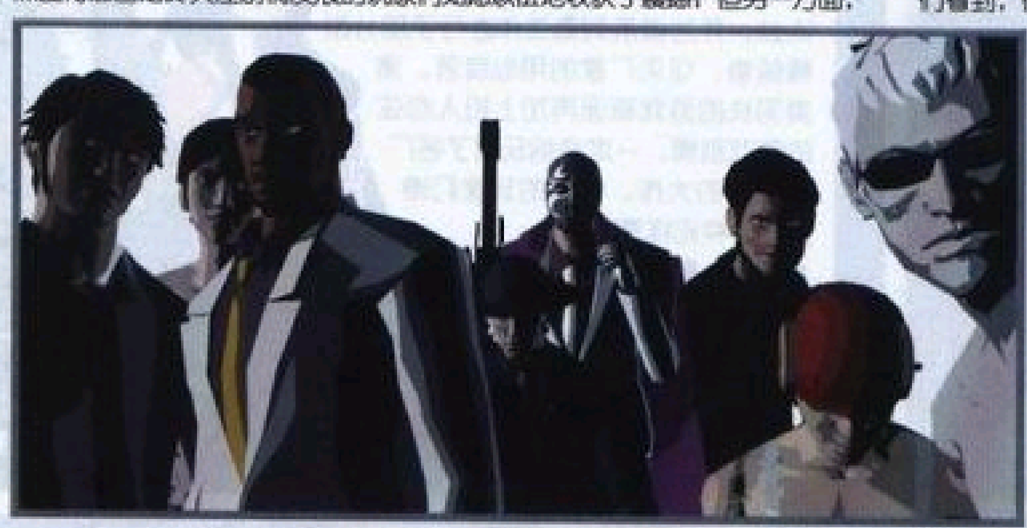
纵观整部作品，我们大可发现，它的剧情结构就像是一枚有着过长引信的炸弹——在最终章到来之前，剧设人员对事实的真相几乎没有做出过任何诠释，晦涩而松散的情节四平八稳地推进着，就像是引信在燃烧时所发出的细碎声响，逐渐消耗着玩家们的耐心。然而在游戏的终章里，令人目不暇接的剧情高潮却一波波不断地涌现出来，事实的真相也在没有任何剧情铺垫的情况下，一下子便揭下了自己的神秘面纱。这样突然爆发的剧情交代方式，虽然使得那些始终关注剧情发展的玩家们如愿以偿地收获了震撼，但另一方面，它却也像是将一个刚刚结痂的伤口突然撕开的过程，那些重新流出鲜血的肌肉，着实是让人无法直视的惨淡场景。

若想对游戏的来龙去脉有一种比较准确的理解，我们就首先要从拉康（Jacques Lacan,1901—1981，法国结构精神分析学家）的镜像理论谈起。拉康认为，每个人都是自我分裂的；我们关于自我的观念，其实不过是一种虚构，而我们呢，正是用这种虚构去抵御现实的进攻。那么用镜像理论作为工具来剖析贾西安，我们可以看出，贾西安其实已经厌恶了杀戮，厌恶了自己的杀手身份。因此，他利用他曾经杀掉的六个人做成了自己的六个附属人格，并依靠这六个附属人格来完成一个又一个的杀戮任务。换言之，这六个附属人格其实都是贾西安虚构的自我，他们共同组成了贾西安逃避过去罪责的一处避风港。接下来，贾西安还在1958年的联合医院中，创造了一次实际上并不存在的邂逅。通过这次邂逅，他又创造出了哈曼的人格。从此，贾西安便从一个主宰者退居到了联系人的位置上。处于这个位置上的贾西安，既不需要接受政府直接派下来的任务（这一点由觉醒后的哈曼来完成），又不需要在刺杀的实际行动中担当主力（这一点由他体内的其他六个附属人格来完成）——简单来说，贾西安对其余人格的依赖其实是一种选择性遗忘。通过附属的七个人格，那六次杀戮在他的心中在不断地被强化；而与此同时，这七个人格则帮助他遗忘了过去更多的罪责，并代替他本人承担了现在以及未来将要发生的罪。

在大量文艺作品形而上的艺术夸张中，我们大可总结出一点：在强大的国家机器与意识形态下，任何单纯的个体在必要的情况下都可能会沦为牺牲品。然而反观《杀手7》，我们看到的却是个体凌驾于国家力量之上的讨巧设定——两个势力消衡的国家，一边是昔日的霸主，另一边是新近崛起的强势力量，两者始终处在相互制约的位置上。这表面上维持了世界格局的平衡，但这样的平衡却像是在沙滩上构筑的城堡，只需要一阵并不算凶猛的海风，便能使它支离破碎。在游戏中，第一大反角昆岚（Kun Lan）使用人体炸弹"天堂微笑"来打破了两国间的平衡，"天堂微笑"在世界各地制造恐怖活动，从而引起了大面积的恐慌。这个时候，昔日的霸主国家只得派出有着神之力量的杀手哈曼去对抗这个组织。通过这样的设定，国家间的矛盾与对抗便转化成了个体间的矛盾与对抗，这两者之于游戏剧设人员来说，后者显然比前者要容易拿捏得多。

这一切都不是我们所熟悉的——从细微处入手，从而渐渐引发出一段宏大剧情的情节推进方式，在《杀手7》中已经被完全颠覆——我们看到的是一个被不断弱化，并且有着一丝荒诞玩笑意味的剧情进展。在游戏的结尾处，我们看到，倒在哈曼面前的昆岚竟然就是在游戏中一直为玩家们提供信息的那个Iwazaru。一方面与"杀手7"处处作对，而另一方面则为"杀手7"提供着对付自己的方法，并会在每句话的结尾处都模式化地加上一句"以哈曼的名义……"——由此我们看出，昆岚也是一名多重人格患者（确切地说是两重人格）。只不过与哈曼相比，他并没有将另一个人格实体化而已。因而，他更多的是游戏中的一个表象，透过这层表象，我们看到的是国家间或是个体间寻求平衡的博奕。

总体来说，《杀手7》是一个与痛苦有关的游戏，然而这其中的痛苦，却与煽动性与炫耀无关，它从晦涩难懂的剧情中渗透出来，并倔强地不打算作任何的解释。因而，在一千人的眼中也许存在着一千个杀手7。然而可以肯定的是，这部游戏想要表达的，是一段镌刻在疤痕上的记忆，而不是时髦女郎手臂上符号化的文身图案。





单纯完全的恶在这个世界上肯定是存在的，但无缘无故、毫无来由的罪在艺术创作中却只能居于下品的地位——被扭曲也要有它的理由在，被痛恨的同时也应该散发出一种破碎的悲哀，这样才会给欣赏者以深度玩味的空间。如街头打架般的刀子来棒子去的简单对立，显然不能在精神上满足我们。这次我们就来审视一下“生化危机 代号维罗尼卡”中的那对孪生恶之花，他们在罪恶之外也背负着自己无法选择的宿命。

在暗夜中绽放，于白昼中死亡

暗夜，在四处流淌的寂静中重温生化的维罗尼卡。面对那份遗传实验室中披露了一切真相的报告书，回想起之前那些点点滴滴的游戏记忆，刹那间，一声重重的叹息便在心底蔓延开来。

一些人，从出生开始就要背负起生命中根本无法承受的重。他们的心路历程，从起点开始便被打上了悲剧的烙印。

洛克福德，地图上一个并不起眼的小圆点，如同普鲁斯特笔下的贡布雷一般，是一座因为距离太遥远或浓雾弥漫而若隐若现的海上孤岛。起初，它是Ashford家族用来重振昔日辉煌的一个希望的坐标；之后，它却渐渐地变成了一个充斥着囚徒、病毒以及死亡的荒芜之地。从某种角度上来说，这座岛屿其实就是阿尔弗雷德（Alfred）与阿莱克西娅（Alexia）命运的缩影——从绚烂到衰败，仅仅是一个短短的瞬间，短得几乎令人无法直视。

游戏中，创作人员运用了蒙太奇的剪接与拼贴技法来交待情节，将Ashford兄妹那虽然丑恶、但也充满了支离破碎的悲剧的命运以一种缓慢的方式展示在玩家眼前。神秘兄妹第一次出现在玩家面前的时候，他们只是某秘书日记中的两个符号化的意象。这样的邂逅方式，虽然使得感官在认知力度上受到了一定程度的限制，然而我们知道，在通常情况下，只有第三人称客观的叙述，才能在保证情节流动性的基础上，迅速连接起各个要素之间的关系。“他（阿尔弗雷德）是一个怀疑一切的人，就连自己身边的



亲随都不肯相信”，而且“偶有几次在阿尔弗雷德大人身边看到过一个曼妙的身影，我想，那也许就是从来没有在众人面前出现过的阿莱克西娅吧。阿尔弗雷德大人始终隐藏着他与阿莱克西娅的私生活，这实在让人无法理解。”在这两句简单的陈述背后，却蕴涵着巨大的无奈：他虽然已经为阿尔弗雷德工作了相当长的一段时间，但却没有得到丝毫应有的信任，于是失望的同时，悬念与怀疑也自然随之产生。通过这篇日记，有关Ashford兄妹的一切，终于露出了它的冰山一角。

阿尔弗雷德对妹妹的爱是令人惊讶的：“我要把自己的一切都奉献给她，阿莱克西娅是这个世界的女王，我愿一辈子服侍她来证明我的爱。”对于阿尔弗雷德来说，妹妹就是他的整个世界——兄妹之间的情感，在他的不断强调与放大中，终于演变成了一种畸形的崇拜和爱慕之情。在这样病态的感情下，阿尔弗雷德甚至在很大程度上放弃了自我的身份——在阿莱克西娅沉睡的这十五年中，他无法忍受失去妹妹的痛苦，于是在自我意识中，便渐渐地分裂出了一个阿莱克西娅的人格。他装扮成阿莱克西娅袭击克莱尔失败，反而被及时赶到的史蒂夫揭穿了身份。维持了十五年的自我欺骗幻梦在瞬间被终结，因而我们看到了阿尔弗雷德那张布满了绝望的脸。失去了最后意义上的庇护，阿尔弗雷德，这个在扭曲中生活了十五年的男人，一个影子、一个傀儡，终于不可避免地踏上了一条叫做宿命的毁灭之路。

在南极，Umbrella的基地中，濒死的阿尔弗雷德爬向了装有阿莱克西娅的实验容器，分别了十五年的兄妹终于在生命的尽头又一次重逢了。真正的叙事，往往是从回忆的终结处开始——然而有些时候，命运的沉重是无法用一句话便能轻轻一带而过的，从理性世界中继承来的禀赋，在情感纠缠的非理性世界中往往会失去功效。于是我们看到，起初那个“阿莱克西娅的意象”虽然已经实体化，但是从她本人的口中，我们依然无法（应该说是不可能）得知悲剧的起源；只有在第三人的讲述中，我们才能够得知事实的真相。



在南极营救克莱尔的行动中，克里斯在基地中找到了一份阿尔弗雷德的日记，在日记中，他终于提到了妹妹沉睡的原因——利用父亲亚历山大（Alexander）进行人体实验却未能成功，这使从未尝过失败滋味的天才少女阿莱克西娅无法忍受。于是为了最后的成功，她便将自己封存在了实验仪器中，开始了长达十五年的沉睡。从表面上来看，这样的沉睡是为了达成野心而作出的必要牺牲；然而换一个角度来看，这何尝又不是对现实，对宿命在潜意识中的一种逃避呢？

还记得游戏初期的一个场景么？在孤岛的公馆中，克莱尔曾经听到了一男一女的对话：

“哥哥，你一定要重振Ashford家族的辉煌啊。”

“放心吧，阿莱克西娅，我一定会成功的。我一定会让你成为Ashford家族光荣的主人的。”

如上所述，事实上，这段对话其实不过是阿尔弗雷德的自言自语罢了，在阿莱克西娅沉睡的这段时间中，他只得独自担负起振兴家族的大任。而这样的责任对于他这个所谓“失败的产物”来说，确实是有些过于沉重了——这原本是阿莱克西娅所应面对的，然而她却利用了阿尔弗雷德盲目的忠诚而逃避了这一切。因而，盲目忠诚的哥哥必须在孤立无援的情况下依靠优秀的妹妹的幻影，才可勉强地面对眼前这一切。

Ashford兄妹自意识诞生的那一刻起，便笼罩在天才的荣耀头衔之下。他们的父亲（或者说是创作者）亚历山大通过改变基因序列而创造出了完美的他们，因而这也就意味着，他们一旦出生，便要担负起振兴家族的责任。然而与荣耀相伴而行的却是悲剧，事实上在这对兄妹的成长过程中，这两者始终纠缠在一起。作为高智商的天才实验品，他们自幼便熟悉了冷酷与无情的游戏，他们将蜻蜓的翅膀扯下，而后丢给饥饿的蚂蚁，这种残酷的游戏方式一直伴随着他们的成长。后来，在得知自己不过是“父亲”亚历山大的实验品之后，他们便毫不犹豫地选择了报复……在进行这一切的过程中，阿莱克西娅始终在利用阿尔弗雷德的软弱与忠诚，在一步一步完成自己野心的同时，也在兄妹两人的悲剧命运上，又涂抹上了颜色凝重的一笔。最终，在南极的实验基地中，亚历山大费尽心血才创造出的这个宝贝“女儿”，终于用一种极其病态的方式完成了自我“升华”。

光子炮的怒吼将阿莱克西娅化为了灰烬，这是她应有的结局，也是她从出生开始便注定要面临的结局。一切都结束了，有关Ashford家族的故事最终还是以毁灭作为其最后的完结。尽管我们看到，在被悲剧与欲望稀释了的现实中，Ashford兄妹的罪恶计划一度曾经有过成功的希望，然而静心一想，我们就会发现，这对兄妹就如同黑暗荒原上的两朵罪恶的花朵，他们在最浓重的黑暗中恣意绽放，可是一旦光明的白昼来临，等待着他们的，只有枯萎。



□文/拨云青鸟 □责编/唯夜

久多良木健的PS革命

□文/麻仓怜士

【前情提要】围绕着索尼新主机的开发，在公司内部引发了大范围的争论。在大贺的坚持下，久多良木的计划得到了认可。

第二章 DO IT “我是一个有着坚定意志的人”

“我是一个有着坚定意志的人”，在接受一次采访时，大贺典雄如是说。

回忆起当年，大贺说：“我当时很被久多良木君的计划所吸引，我认为这个计划是很有成功的可能的。这不单是游戏主机，更是一次技术的革新，PS的性能将是当时任何现行主机都不能比拟的，单纯地作为图像处理机器来说，几年前还需要几千万日元才能购入的主机，现在拥有同样图像处理能力的游戏主机，却只要几万日元就能买到，真正做到了走入千家万户。从这个意义上来讲，绝对是一个革命。同时，SONY一向在电脑产品方面没能取得什么成绩，我希望在我的任期里能够有所突破。”

对于高级管理者来说，单纯的计划可行性及书面的预计收支是不能说明一切的，书面的计划收入报表绝不足以让管理者做出决断，有些时候执行计划的人选素质如何也是非常重要的。

PS计划已经被美财经媒体认为是“主管尊重知识工作者创意，最后主雇双赢的例子”。皆因为当年久多良木健行事怪异，平常开会时常常自言自语，很少人知道他在讲什么，重要的公关场合，他又不在乎礼仪，这导致了注重“人和”的日本企业文化以及讲礼教的日本社会几乎无法容忍他的这些做法。这使得在PS刚上市时，就连索尼公司内部也很少有人看好这个产品。幸亏索尼公司社长大贺及后来的出井伸之慧眼识英雄，独排众议，全力支持久多良木健的创意，给予了项目负责人久多良木一定的管理权限，PS计划才得以顺利实施并取得成功。PS的营业额只占索尼集团的10%左右，但纯利润却在全集团内占有30个百分点。而索尼也靠PS加速了由家电大厂到电子化多媒体厂商的转型过程。美国Executive Excellence根据这个事例做出结论：网络时代与员工分享权力已经不是主管的最佳选择之一，而是必然选择。

第二章 DO IT 大贺典雄的传奇生涯

根据当时的情况来看，久多良木的计划固然好，但若得不到富有决断力和人格魅力的大贺社长的支持的话，也是白搭。文章进行到这里，我们有必要深入了解一下大贺社长，并体验一下他那传奇的商业家旅途。因为世界上少有总裁能够亲自上舞台做指挥，更没有哪个音乐学院毕业的高材生最后做了跨国公司的总裁，除了大贺社长之外。



大贺典雄1930年生于日本，1953年毕业于东京国立艺术和音乐大学后，大贺进入慕尼黑音乐学院深造，随即开始从事艺术事业。当时，作为艺术学院学生的他，却在大二参观东京通信工业（SONY前身）时无意间展现了自己在科技方面的天赋。他在一群工程师及专家面前，针对产品缺陷提出了自己的见解，并拿出自己绘制的录音机内部构造精细图进行讲解。通信工业厂的厂长一下子都听傻了，谁也想不到一个艺术大学的学生还具备工程师的基本知识。这件事使很多SONY要员注意到了他。



一大贺典雄近照，左下配图为已故原社长盛田昭夫的一本著作封面，盛田在生前主导着索尼的发展，并靠收音机开创了一个新的家电时代。同样他生前提出并已著成书的“学历无用论”对整个日本商界乃至社会都有着非常大的影响。

大贺在加入索尼公司之前就在音乐方面为索尼提供了很多帮助，他给索尼录制了东京艺术大学交响乐团的第一盒磁带，并在“德国安魂曲”中亲自担任男中音独唱。

当时索尼的领袖盛田昭夫在回忆录中这样写道，“我曾努力争取他加盟索尼，但他很不愿意。他还是一个学生的时候，第一次来到索尼公司就与我争论起来，当然那时他还不知道我是谁。大家都对他的无礼感到惊讶，当我离开房间后他向员工问起了我。员工说那就是盛田先生，东京通信工程公司（SONY）的创始人。”后来，大贺说当时他也感到很尴尬，不过，盛田昭夫却认为这件事体现出了大贺的风格。

1953年，大贺到德国去留学，索尼公司请他谈谈那里电子工业的发展，就约了他一篇文章，大贺完成得很好。后来索尼的第一批晶体管收音机问世，很快就给他寄去一台。大贺在德国留学期间虽然同索尼一直保持密切联系，但他在德国却一直扮演他更喜欢的那些角色，比如“皮革作坊”中的沃夫兰，“唐·吉奥瓦尼”中的领唱，“费加罗的婚礼”中的阿尔玛维伯爵。毕业之后，大贺典雄回到了日本，并很快成婚，他爱上的这位姑娘也是个音乐圈里的人，钢琴家松原绿。当时在索尼内部都以为大贺此生会与音乐有不解之缘了，同时也基本宣告了他与索尼无缘。

1959年，盛田昭夫请大贺典雄一起去欧洲，寻找新的晶体管收音机代理商。那次旅行中，大贺说到了索尼的一些事情，他说这个公司里到处都是工程师，这些工程师开创了公司，所以工程师们认为应该由他们来管理公司。但在外人眼中，索尼当时的管理手段已经很落后了。盛田昭夫顺势提出了希望请大贺加入索尼。面对盛情，大贺保持了从事艺术行当的人莫名的尊严。他说自己不想当工薪族，不想被束缚在办公桌前，只想自由地生活。但盛田昭夫却“曲线救国”，在费劲口舌终于说动了大贺的妻子松原绿之后，大贺还是加入了索尼公司并担任专业产品部门的总经理，同时领导Sony产品设计部门。这时他才29岁。

1964年，也就是进公司五年之后，他已经成了一名董事，这在讲求传统的日本公司里是前所未有的事。尽管大贺对公司总有一定的不满，索尼公司却没有拘泥于传统，对他保持了相当的克制。当然，大贺也做了很多非传统的事情，比如以非正规手段从别的公司挖来了四十多名员工。

□责编/无无

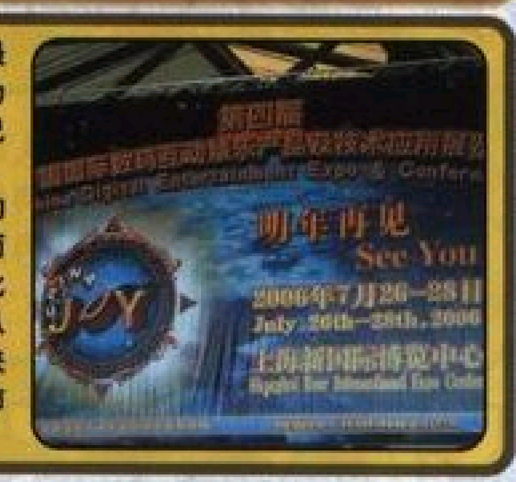


ChinaJoy

Vol.15 主持:小沛

从ChinaJoy回来之后，小沛最深刻的感受就是疲惫。虽然展会的内容非常精彩，但是现场也有不如人意的地方。在这个地方连续逛了3天之后，小沛的身心已经有了不堪重负的感觉。本期《米花通信》中，小沛就要跟大家吐吐苦水。

为期3天的ChinaJoy在上海最炎热的7月份里落下了帷幕。作为国内规模最大的游戏展会，它已经逐渐成为世界性游戏盛事，越来越多的国外厂商和知名的大公司都集会到了这里。然而我们的ChinaJoy真的就可以比拼国外的大型游戏展会了吗？从小沛这次亲临上海得到的感受来看，差距还是有的。下面就听小沛为您细数一二吧。



一、“有理不在声高”


只要内容精彩，何愁观众不来?

从第一届ChinaJoy开始，也不知道参展厂商是怎么想的，总是在自己展台前摆上一组巨大的音箱。等到观众进场以后，各个参展单位就开始了持续的高音轰炸，似乎他们认为只有音乐的分贝越高才能吸引更多的观众。

最令人印象深刻的是有某两个厂商，（为了避免不必要的麻烦，小沛就不说真名了。）他们的位置正好是相对的，其中一家的声音开得非常大，而对面的厂商自然不甘落后，于是两面开始对轰！他们倒是开心了，结果凡是参观者要从这两家中间经过的，都必须捂住耳朵快步前进。试问这两家谁是高分贝的受益者？即便是有观众忍着几乎可以让人耳聋的噪音坚持在您的展台前，那也是为了得到赠品。结果是这两个厂商除了在参观者的心里留下了“他们的音箱穿透力很强”的感受外，也就没什么好印象了。

小沛和同行的几位同事在这方面感触都非常深，每次从展会回来，耳朵里就像灌了水，听什么都觉得不清楚。现在想想，如EA、索尼、盛大这些有名大公司的展台上根本就看不到有那些恐怖的音箱，人家的展出内容就足够吸引人了，这才是明智之举。玩家们参观展会是要看到真正能够吸引我们的产品，而不是去看你们比谁嗓门大，能吆喝！这就叫“有理不在声高”！

二、明星喧宾夺主

请问，ChinaJoy是什么展会？废话，当然是游戏了。可是你要说在ChinaJoy上什么才是最引人注目的焦点，那就未必是游戏了。凡是去过这次展会的读者，请你们自己想一想，究竟什么才是你们去参观的目的？我相信绝大多数还是冲着游戏去的，然而去了之后是否觉得在展会里是游戏唱主角呢？

咱们先说说“喧宾夺主”。本届展会的明星参与是历届最多的，像周星驰、元华、萧蔷、张娜拉、张韶涵、杨千烨等明星的到场使游戏展会成为了明星见面会。看着无数围在展台周围并且手持海报、标语的狂热fans，你还能认为他们是为了游戏而来的吗？因为平时要想见明星，少说要花几百块才能买到演唱会的门票，而像星爷这样的巨星，更是有钱也很难见到。现在，来ChinaJoy仅需20元就可以看到这么多明星，难道还不是千载难逢的好机会？可怜这些厂商们花大笔金钱请来的明星，到头来还是帮他们自己抬高了人气，而至于他们代言的产品，有谁关心呢？往台前拼命挤的都是明星的fans，而游戏迷又哪能挤得过他们？再加上保安在外那么一围，得，现场改成演唱会了！

三、活动反客为主

说了上面的话题，再说说那些反客为主的展会活动。这些活动其实就是各个参展商自己举办的，有的根本不知所云。然而正是这些与主题关系不是十分密切的活动占满了参观者的视线。

美女秀可谓是毁誉参半的一个举措。或许请来一些性感的showgirl的确能为自己拉来一部分观众，但是就让一群女孩站在自己展台周围，穿着非常性感的衣服，身边没有什么产品的宣传，而目的就是为了吸引人们的目光。结果如何呢？过往的人们拿起了相机，在按了一阵快门之后，也就继续参观下一站了。是啊，谁让你们除了美女之外就没什么可看的了呢？

然后就是礼品的发放。在展会上时常见到的就是长龙一样的队伍，干嘛呢？领礼品！看看人家E3和东京电玩展，排队的都是为了试玩游戏！中国的这些参展商难道就不想想？您来这里是推广产品的，观众都把时间浪费在领礼品上，对产品根本不了解，就算记住了你公司的品牌，却也很难对您的产品留下丝毫印象。

四、基础设施不足

现在终于到了小沛发牢骚时间！作为特派记者，小沛一白天只吃一顿饭（早饭），还要拼命到处跑的情景您能想象吗？不相信？您瞧瞧，展馆的位置在市郊，周围没有饭店，而里面只有规模很小的临时麦当劳餐厅，每天排队的人要等上1个多小时才能够买到东西。另外一个设在露天，要知道，在上海7月的中午，如果在露天吃饭，对于一个北方人会是什么样的情况。第一天小沛吃完后就决定不再冒着生命危险来吃午饭了！这对于只来参观一天的上海观众还好说，人家可以自己带饭啊，我们就惨了。看来下次必须要带饭盒了！

您听我说了这么多，其实还没有尽数。这些除了最后小沛的牢骚外，都是我们与世界顶级展会之间的差距。明年来到上海，我希望看到进步，希望看到中国的展会更加专业，让老外们也把中国的ChinaJoy当作是世界上所有游戏迷的节日。

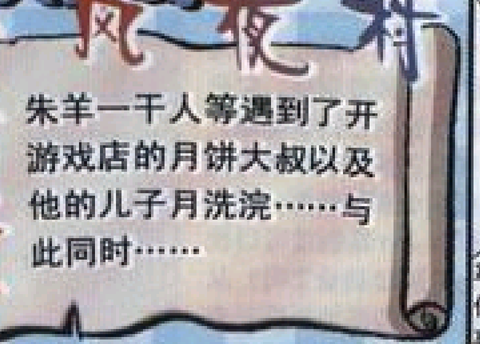

明星未到，人潮先涌。


美女如云，却不知所云！

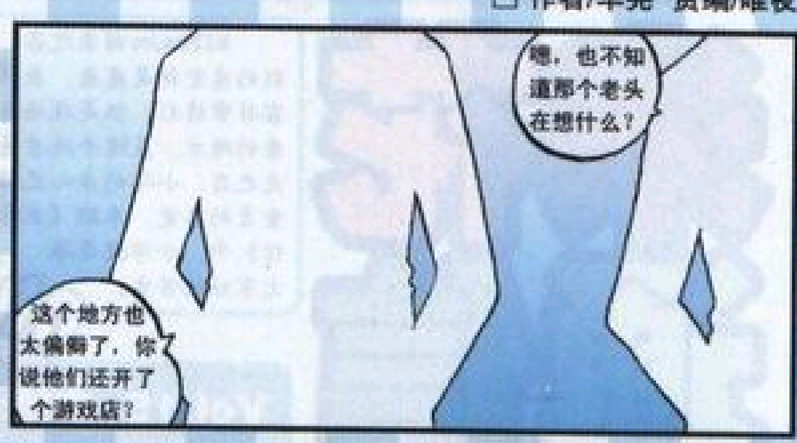
游戏领域 VOL.3 风夜村



□ 作者/华尧 责编/唯夜











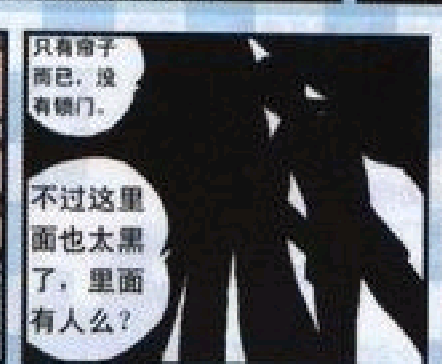






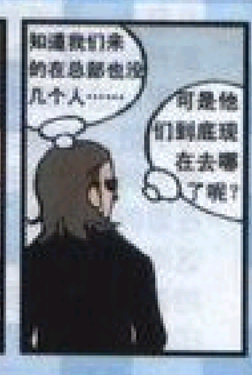


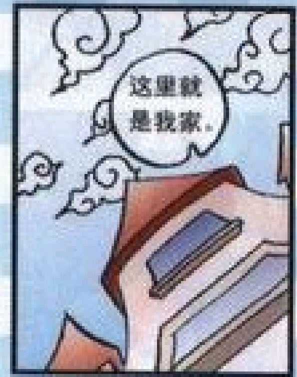


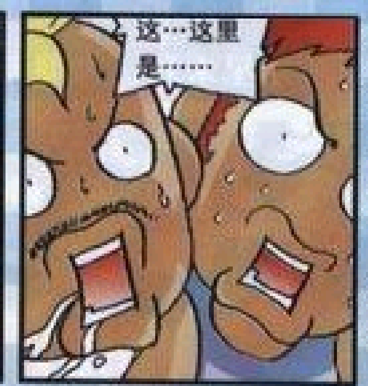












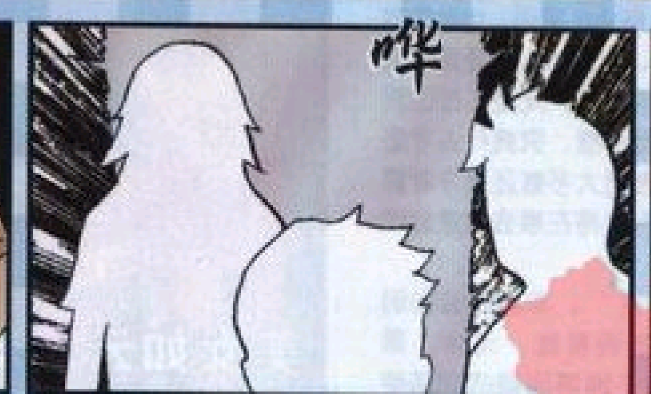












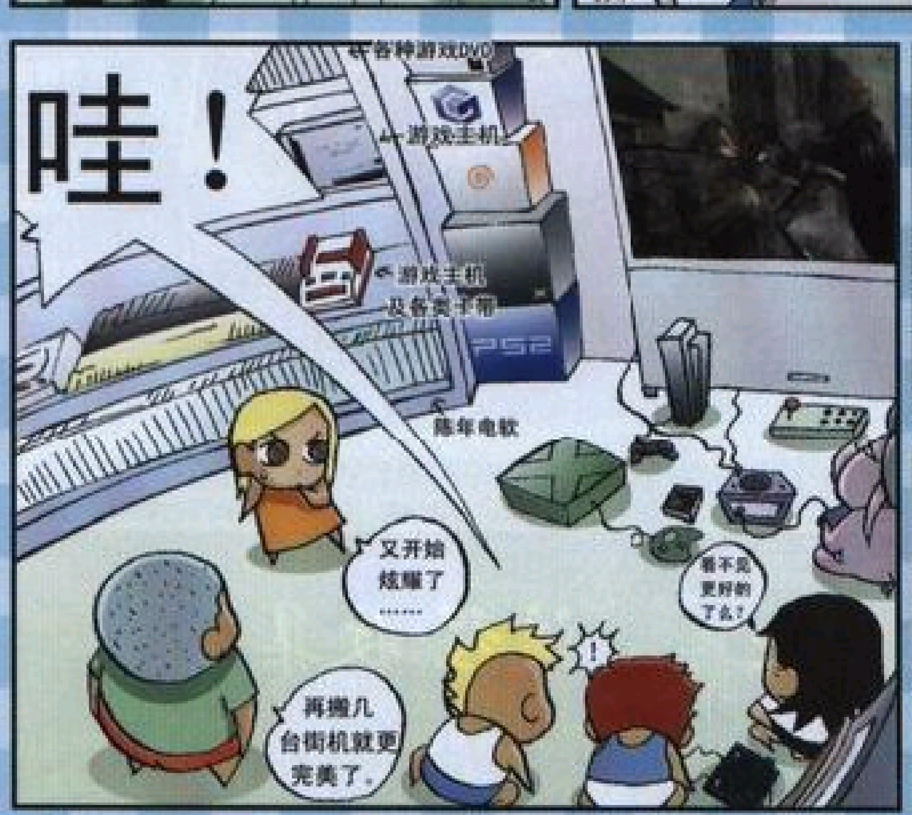












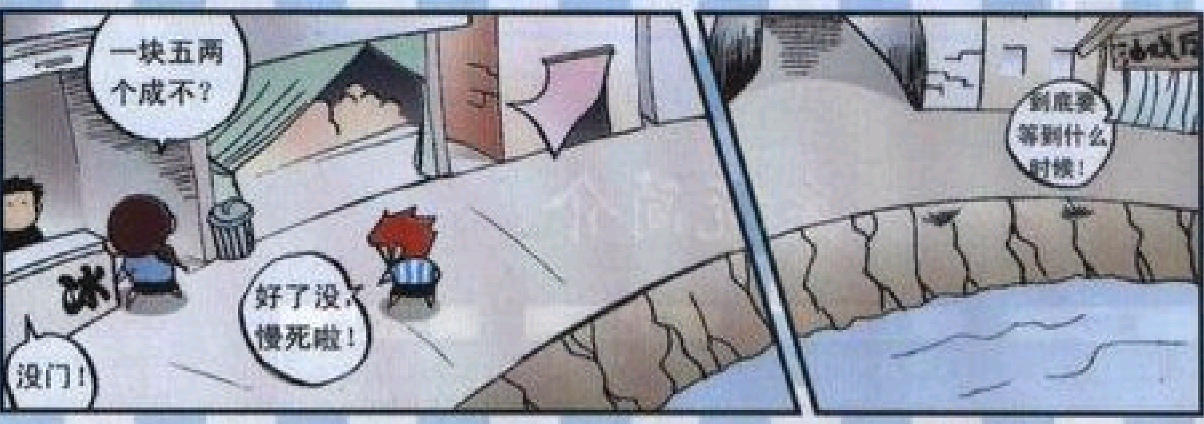




























那对父子拿到那些东西应该还不知道怎么使用，早点让他们把东西交出来也许他们还可以保住性命……而且身边的这个家伙也是个麻烦……

未完待续……



□文责／已经变为怨灵版的 唯夜



本刊译名：零·刺青之声			
TECMO	2005.7.28	7140日元	390KB
DVD-ROM	日版	1人	15岁以上对象

动作冒险

射影模式下功能
普通模式下功能

- 暂停游戏并呼出选项菜单 / 暂停游戏并呼出选项菜单
- 切换强化LENS / 呼出地图快捷键
- 使用强化LENS / 查阅手帐快捷键
- 快速切换底片 / 在菜单中移动选项
- 控制射影镜头方向 / 控制人物移动
- 控制人物平移 / 控制手电筒的光线
- 进入游戏界面菜单 / 进入游戏界面菜单
- 切换强化LENS / 无功能
- 射影 / 无功能
- 放下相机 / 举起相机
- 射影 / 调查确定
- 加速镜头移动 / 跑动
- 发动固有能力 / 发动固有能力

消费型道具说明	
底片	除灵能力由低到高依次为：零七式、一四式、六一式、九零式和零式
万药丸	体力小回复
御神水	体力完全回复
镜石	体力降至零会自动回复至全满一次，身上同时最多只能携带一颗镜石

破之章　系统简介

敌HP
在第九刻完成支线剧情后就会入手相应能力，其后就可以随时了解敌HP了。

灵指示计
会随着是否面对怨灵而改变光线的强弱，可依此判断出敌人的位置。

蓄力显示
瞄准敌人后，射影机就会开始蓄力，蓄积的程度直接关系到攻击伤害的多少。

底片表示
显示出当前使用的底片种类及剩余数量。

光圈指示
该光圈变成亮红色时则表明敌人即将发动攻击，同时这也是我们ZERO SHOT的时机。

强化机能
随着游戏进程，可以入手各种辅助攻击的强化LENS。

灵力值
在开过强化机能的使用需要消费灵力值，而灵力的再积攒则要靠攻击敌人实现。

锁定光圈
可以认为这个圆圈不是我们镜头上的东西，在有可拍摄目标出现时，它会自动移动至目标身上。

体力值
游戏人物的HP，被扣光则game over（镜石可以抵挡一次）。

寻之章　流程&收集

黑泽怜，自由摄影师，在一次车祸中失去了自己的恋人。虽然现在的生活看起来一如平常，但这也只是时间给记忆蒙上了一层阴霾的灰尘，稍有震颤，一切仍然是那么痛。

接受了事务委托的怜，来到一所残破的古宅进行摄影取材。但在这个传说有“幽灵出没”的房子内，似乎也只有很普通的破败，什么奇怪的也没有拍到，直到——

临走的最后一张照片，快门闪过，远处的角落里竟然闪现出一个人影……“优雨？！”——麻生优雨，正是怜死去的恋人。

那人影转身而去，怜不禁快步追上，可就在过了那个转角的瞬间，周围的一切忽然变得萧瑟惨淡，自己，似乎已置身于另外一个所在。

游戏的序幕，会不断有优雨的身影出现来提示我们前进的方向，跟上就是了。注意一路上也有不少灵体可以拍摄。

在开过两道门来到一条长廊后，行至一半身后会出现恶灵，现在无法对其造成任何伤害，赶紧向前跑开门逃掉。

No.	类别	名称	场景地点	POINTS	说明
034	浮	【背を向けた男】	祭殿のある广间	500	进门后即出现在前面，不会错过，除非故意不拍。
037	浮	【奥へと誘う优雨】	祭殿のある广间	500	向深处走去的身影，持续时间较长，可以追上去拍摄，也可以原地开镜。
035	浮	【佇む母娘（母）】	祭殿のある广间	2000	在沿037走过的庭前行时，突然出现在左手边墙的另一侧，需要立即回身跑过去拍摄。
036	浮	【佇む母娘（娘）】	祭殿のある广间	2000	与035在一起，参见之前的说明。
038	浮	【格子越しに立つ女】	梯の廊下	500	于栅栏的另一侧出现，很容易拍到。
040	浮	【廊下に立つ少女】	箱庭を囲む回廊	500	与041分别沿回廊两侧过通内，经过就会触发，所以注意不要只走一边。
041	浮	【廊下に立つ少女】	箱庭を囲む回廊	500	参见040的说明。
039	浮	【社へ消える优雨】	社を封じた中庭	500	回身可以行动后要快些举起相机拍摄。

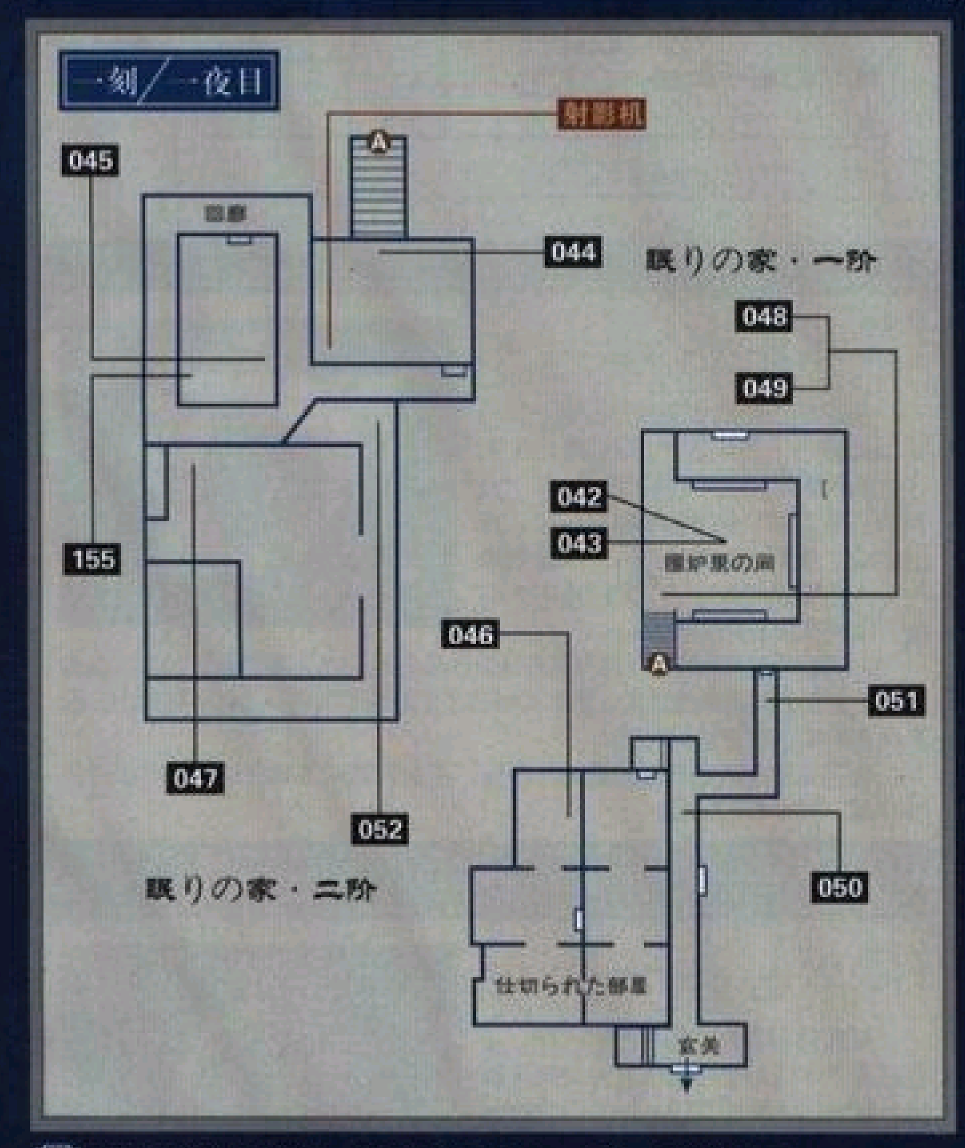
难道这一切只是幻像？优雨……还有那可怖的女子身影……

“走吧……”怜有些疲惫地对助手深红说道。

但冲洗出的照片却告诉怜这不是她的幻觉——照片上的确有一个酷似优雨的身影！这一连串莫名的事件搅得她心绪翻腾，在床上挣扎着看似无法入睡的怜，思想已被拉入了另一个世界……

下雪的世界，沉郁的世界，这是哪里？为什么，我会在这里？

一ノ刻　～征～



跟随灵体指示前行，来到围炉里之间・二阶，射影机入手。

二阶・回廊 隔着残破的纸窗拍摄红衣女子。

返回围炉里之间・一阶，剧情后强制战。

与深红对话后，到二阶・优雨の部屋调查床头柜，入手古老射影机。去一阶・暗室洗印照片，再与深红对话。

一刻一夜目可入手FILE	
震えた文字のメモ	仕切られた部屋
螢からの手紙 一	与深红对话
都市传说について	优雨の部屋写字台
忍姓、相次ぐ神隠し	优雨の部屋写字台
螢からの手紙 二	优雨の部屋床头柜
射影机と「異界」の実証	优雨の部屋书架



↑0337，不要急于前行，透墙就可拍摄。

二夜目 从现在开始就可以主动出入梦境，调查大门就可以。醒来后体力会自动回复，并且一四式胶卷和万药丸都会恢复到默认数量。注意于游戏流程中拾取的上级道具属于一次性入手物品，拿取后就不会再出现；但一四式与万药丸于每次进出梦境后都会于固定地点再生，可以反复入手，请牢记这些地点，本攻略地图中只会在初次涉及时指明其具体位置，以后不再赘述。

No. 053 浮	【逃げていく女】
场景地点 玄关	POINTS 1000
接近玄关门口时会从前方横穿而过，要立即举起相机拍摄。	

No. 057 浮	【阶段下の娘】
场景地点 围炉里の间・一阶	POINTS 2000
在沿楼梯上行时会突然出现在脚下，建议此前沿右手墙边前进，灵体一有反应就立即举起相机并向下拿稳。	

No. 054 浮	【叫び逃げる女】
场景地点 阶段廊下・一阶	POINTS 2000
于二阶楼梯口转身就跑，时间比较紧张，此前就在附近save的话会方便重新尝试。	

No. 055 浮	【角に逃げる女】
场景地点 阶段廊下・二阶	POINTS 1000
建议端着相机上楼，这样拍摄就毫无难度可言。	

No. 058 浮	【立ち尽くす男】
场景地点 阶段廊下・一阶	POINTS 1000
流程强制要求拍摄的灵体，会错过才有鬼。	

No. 056 浮	【うずくまる女】
场景地点 御帘のある座敷	POINTS 500
蹲在角落里的女人，目标十分明显。	

No. 051 浮	【扉に立つ娘】
场景地点 玄关	POINTS 500
指示你的前进方向，拍摄没有难度。	

No. 042 浮	【佇む母娘（母）】
场景地点 围炉里の间	POINTS 500
与043一起并立于围炉里之间，只要之前有所准备就不会错过。	

No. 043 浮	【佇む母娘（娘）】
场景地点 围炉里の间	POINTS 500
参见042的说明。	

No. 044 浮	【二阶を歩く女】
场景地点 围炉里の间	POINTS 1000
从围炉里之间踏上楼梯时于二阶出现，不难拍摄。	

No. 046 浮	【书院窗を横切る女】
场景地点 仕切られた部屋	POINTS 2000
在本部分主线流程之外，从进入房间的时候就要留意右前方的窗子位置，一有反应立即拍摄。	

No. 045 浮	【打ち付ける少女】
场景地点 回廊	POINTS 1000
在封闭窗子内的少女，别忘了拍就不会错过。	

No. 155 浮	【见き返す少女】
场景地点 回廊	POINTS ????
拍摄045时会突然出现在镜头前，目前不确定只否只有二周目以上才会出现。	

No. 047 浮	【うずくまった女】
场景地点 回廊	POINTS 1000
在两封闭的房间取得后就会出现在隔壁的房间，每一定会拍到的。	

No. 052 浮	【格子の奥の女】
场景地点 回廊	POINTS 1000
离开回廊时出现在窗子的另一侧，并向远处走去，及时反应过来不难拍到。	

No. 048 浮	【阶下に佇む母】
场景地点 围炉里の间	POINTS 500
从围炉里之间二阶下楼时，会出现在楼梯下，不难拍到，注意她与049是两个灵同在一起。	

No. 049 浮	【阶下に佇む娘】
场景地点 围炉里の间	POINTS 500
参见048的说明。	

No. 050 浮	【うずくまる女】
场景地点 玄关	POINTS 2000
强制战斗后进入玄关，注意在第一个房间处不要急于前行，否则会引发剧情导致拍不到。	

【怨灵】彷徨う母娘

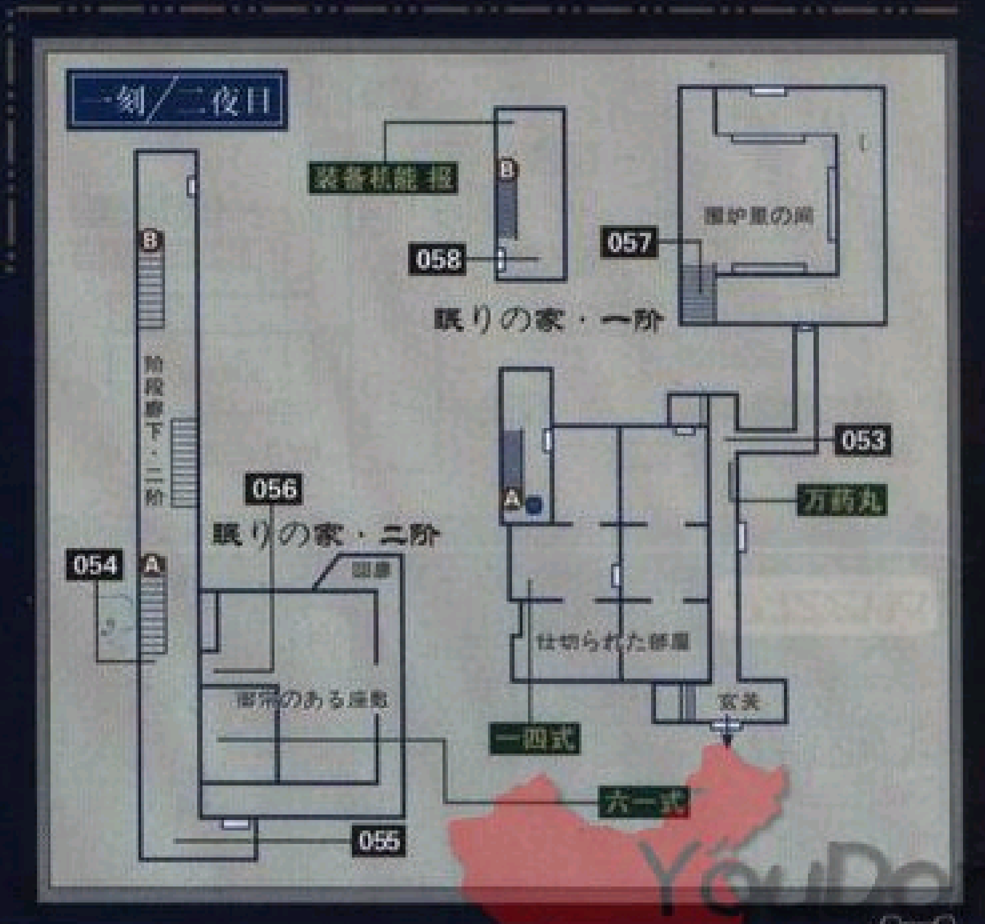
她们也是被拉入这所古宅，迷失在这个世界中的人。从接下来入手的文件资料中我们可以知道，女人在寻找她的丈夫、孩子在想念她的父亲——如蛇般纠缠的羁绊使她们无法返回现世！

敌人有两个，但现在主要发动攻击的是“母亲”，并且二者目前也不会分开行动。

↑女孩的攻击比母亲温柔很多，她会突然出现在我们身边并企图“拉手”。

敌人在平常移动时、发动攻击或被攻击到后，都会主动隐形并换位出现，所以我们要多多利用第三人称视角来判断其来袭的方位。

如果在镜头内捕捉到目标，也要注意对方的移动方式：敌人会在小范围内以“瞬移”的方式左右闪动着向我们接近，要及时反应过来。不过一旦发动攻击，其方式就比较单调，属于正面扑击型，ZERO SHOT时机不难把握。



壹 阶段廊下・二阶，射影被封印的门。

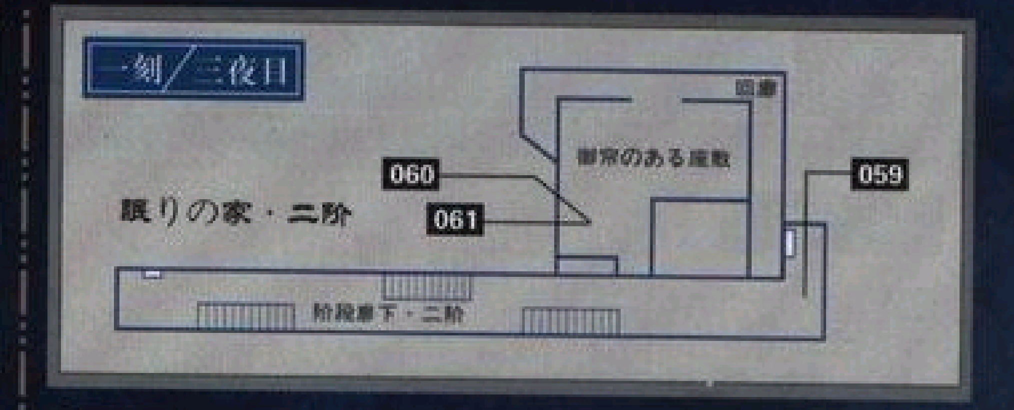
贰 阶段廊下・一阶，“装备机能 报”入手，再前行拍摄就可解除之前的封印。

叁 御帘のある座敷，调查缩在墙边的红衣女子入手“焦げたハスホート”，转身离开时发生剧情。

肆 醒来后去一阶客厅读取深红留下的便笺，上楼时电话响起。

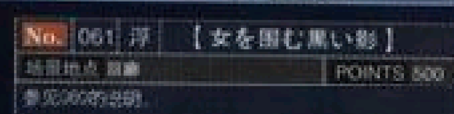
【装备机能 报】

在ZERO SHOT时机中，会追加提示“FATAL FRAME”——镜头画面上方的小灯会闪烁，且伴有提示音。在FATAL FRAME时机拍摄会更有伤害力，并且会将敌人大幅震退，还可以形成连击。





三夜目 入梦后前往御帘のある座敷，会与“生き残った女”强制战斗。再度醒来后与深红对话。



一刻三夜目可入手FILE	
深川吉乃の写真	与深红对话
深川吉乃の日记	与深红对话

No. 060	浮	【苛まれる女】
场景地点 回廊		POINTS 500
不要先进入御帘座敷，否则会引发剧情，应该先通过围炉里之间去另一侧的回廊，透过纸窗拍摄。		

No. 061	浮	【女を囲む黒い影】
场景地点 回廊		POINTS 500
参见060的说明。		

No. 059	浮	【角を曲がる影】
场景地点 阶段廊下・二阶		POINTS 500
上至二阶时于前方出现，几乎没有难度。		

No. 170	浮	【クローゼットの子供】
场景地点 寝室・怜の部屋		POINTS 500
开门不要完全出去，等到刚开始在动就要立即回身去开壁橱的门，灵体就在里面。		

【怨灵】生き残った女

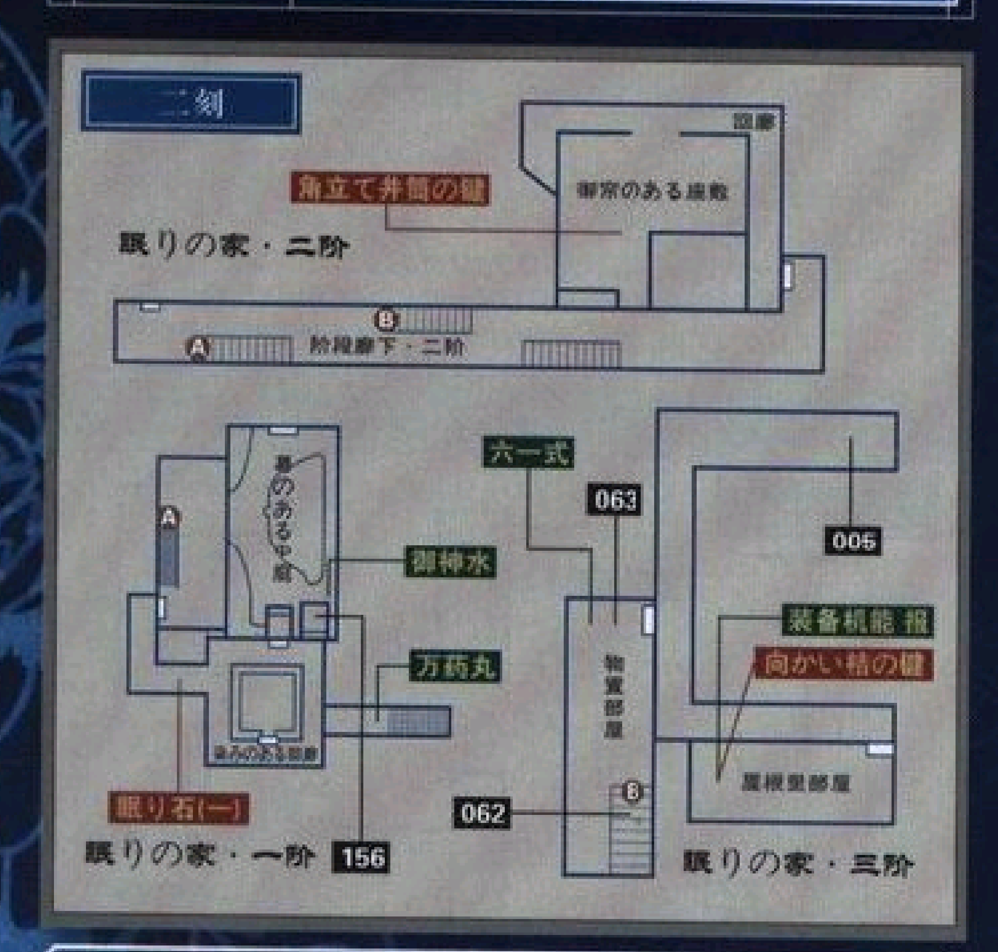


从之前那张残破的身份证明上我们可以知道——深川吉乃，在空难后失去了全部的亲人。对亲人的思念、以及“只有自己活下来”的痛苦纠结在一起，竟扭曲成了强烈的自责感——“不是我想一个人活下来的啊……”她已经陷入心结，陷入了这诅咒的世界。

注意她身周的黑影，只有将这些黑影清掉后吉乃本人才会站立起来，这时我们要主动上前诱使她攻击。黑影本身的攻击是没有ZERO SHOT判定的，没有必要等候，快速解决为妙。

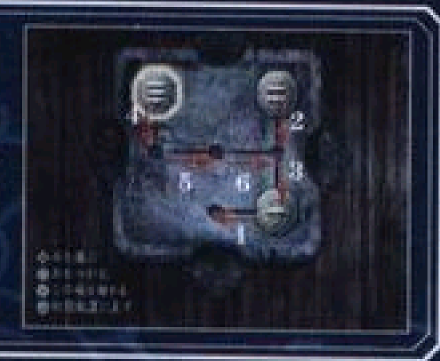
吉乃本体的攻击仍然为直线扑击型，在射影镜头下向后移动就可以等到FATAL FRAME的出现。

二ノ刻 ～狭间ノ家～



PUZZLE 眠石

眠石类谜题此后还会遇到几处，其要求就是把盘面上所有石头上的步数都走完，注意不能走回头路，所以以后的情况变得比较复杂时还是需要统筹一下的，当然眼前这个比较简单，一向左、二向下、三向右。



【怨灵】白装束の男



就如同日本其它很多古宅一样，在当初那个年代，宅子建成之时也就是其很多建筑工人毙命之日——他们会被埋到大宅的基柱之下，或者干脆是墙壁里，这也就是“人柱”，难道是出于可以“镇宅”的信仰？



敌人共有两个，这可能是唯一麻烦的地方了。此外对方谈不上任何威胁，只会单纯接近后扑击，确定好敌人的方位后拉开距离守株待兔吧。



壹 阶段廊下・一阶，使用此前入手的角立て井筒の键开门。

贰 墓のある中庭，前方门需要钥匙。

叁 返回染みのある回廊，在岔路口与怨灵突入作战，战斗胜利后入手眠り石(一)。

肆 物置部屋，使用眠石解谜。

伍 沿屋檐行至屋根里部屋，向かい桔の键入手，“装备机能 避”获得。

陆 返回墓のある中庭开门。

柒 醒来后下楼接电话，然后去深红の部屋调查写字台，入夜后再与深红对话。

二刻可入手FILE	
深川吉乃に关する调查	深红の部屋写字台
入院患者失踪	深红の部屋写字台
深红と男性の写真	深红の部屋写字台
中庭の墓山	墓のある中庭
人の形の染み	染みのある回廊

【装备机能 避】

此项能力入手后，在要被敌人的“抓投技”攻击到的瞬间按拍摄键——不论之前是否在射影画面下都可以——就可以将对方的攻击无伤拆解掉。

注意此项能力只对抓技有效，对敌人的直接打击技无效。

No. 062	浮	【階上に立つ男】
场景地点 阶段廊下・二阶		POINTS 1000
前往阶段廊下另一边的时候，会在三阶楼梯上出现。		

No. 156	浮	【井戸に潜む女】
场景地点 墓のある中庭		POINTS 1000
举起相机瞄准墓之中庭的井，稍等就会出现。		

No. 063	浮	【扉へ逃げる男】
场景地点 物置部屋		POINTS 1000
端着相机上楼，轻松搞定。		

No. 005	缚	【逆さ女（二周目）】
场景地点 墓のある中庭		POINTS 1000
中庭西侧屋上[illegible]向这前方寻找，注意，只有“二周目”的[illegible]才[illegible]。		

三ノ刻　～镇メ歌～

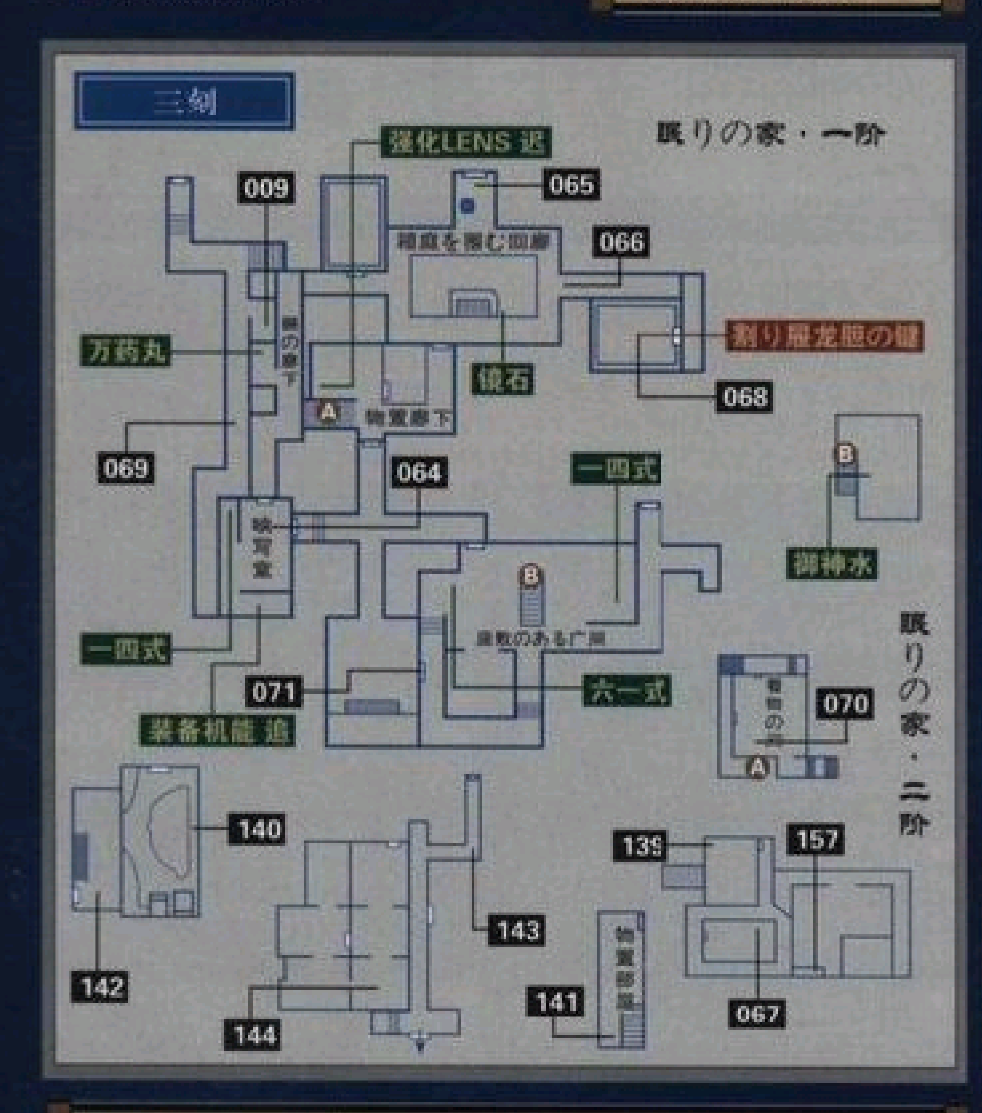
1. 映写室，调查里屋可入手"装备机能 追"。
2. 箱庭を围む回廊东侧，对门拍摄封印照片，注意返回时会遭遇"颜を隐した男"。
3. 物置廊下・一阶入手"强化LENS 迟"。
4. 二阶回廊，在封闭房间的窥视孔前再次拍摄，即可解开封印。
5. 箱庭を围む回廊，进入人形の祭坛　东，入手"割り屋龙胆の键"，发生强制战斗。
6. 醒来后于一阶・玄关收到来信，入夜后再与深红对话。

【装备机能 追】

此能力入手后，人物在举起相机时会自动瞄准离自己最近的灵体。

【强化LENS 迟】

使用消费灵力1，攻击到灵体后可以使对方在一段时间内的行动变得缓慢，升级后效果持续时间延长。



【怨灵】颜を隐した男

木工头鸣海天涯，在当初这所古宅完工后，就是他追索着杀死了所有的工匠。而随着游戏的进程，我们在后来可以知道，他自己也自尽而死。

敌人既不会瞬移也不会隐形，只是移动速度奇快。但其在由移动转为攻击时，节奏就明显慢了下来，我们趁此拉开距离，回身等其再度接近时拍摄。

【怨灵】巫女姿の少女



敌人会到处飞来飞去，刚刚入手的迟可以有感派上用场了。巫女的攻击方式有两种：一是从地面直线接近后手持刺木和锤子向你敲击，这种方式是我们反击的好时候，瞄准+后移就可以等到FATAL FRAME。其另一种方式则是在飞行过程中突然消失，然后再从你的脚下钻出来，如果用这种攻击前会喊叫，我们有充足的时间反应。

No.	类型	名称	场景地点	POINTS	说明
064	浮	【背后に立つ少女】	映写室	1000	放映影像时会突然出现在身后，立即转身拍摄。
069	浮	【榊の奥に立つ女】	榊の廊下	500	沿榊之廊下前行时，出现在左手边，不难拍摄。
009	惜	【隠れていた大工】	榊の廊下	1000	游戏中遇到的第一个惜灵。
065	浮	【背后に立つ少女】	箱庭を囲む回廊	1000	进入回廊后，先去调查大门，则这个灵就会出现在身后，利用"追"自动瞄准。
066	浮	【阶下に消える少女】	箱庭を囲む回廊	500	一旦进入回廊的东半部就会引发，注意如果先引发了这个灵，那么065号就不会出现。
070	浮	【二阶を横切る女】	着物の间	1000	由物置廊下上楼时于身后出现，同样可以利用"追"的自动瞄准。
071	浮	【床下へ引き入む手】	座敷のある广间	500	不过分靠近就不会消失。
067	浮	【打ち付ける少女】	回廊	1000	需要用来解除封印的灵体，问题只是在于是否会想到这个位置吧。
068	浮	【人形の祭坛の少女】	人形の祭坛・东	500	拍摄没有难度。
143	浮	【娘を探し彷徨う母】	玄关	1000	注意如果先行拍摄了139号，那么这个灵体就不会出现。
144	浮	【娘の归りを待つ母】	仕切られた部屋	1000	如果先拍全了139-141号灵，那么这个灵体就不会出现。
141	浮	【三阶に隐れる娘】	物置部屋	1000	上楼之后绕到的房间里，不会消失。
142	浮	【娘を探し彷徨う母】	物置廊下・一阶	1000	注意如果先拍了140号，那么这个灵体也就不会出现。需要特别注意。
140	浮	【墓场に隐れる娘】	墓のある中庭	1000	躲在墓山的后面。
139	浮	【布に隐れる娘】	囲炉里の间・二阶	1000	拍摄后就会变成怨灵攻击。
157	浮	【倒れてくる女】	御宗のある座敷	500	近距离举起相机对着樱树前的人偶等上一会即可。

三刻可入手FILE	
民族学者の手记　一	映写室
民族学者の手记　二	映写室
灰色の表纸の日记	人形の祭坛・东
萤からの手纸　三	玄关
「异界」を映す技术	优雨の部屋
埋められた木乃伊	与深红对话
城迹より多数の人骨	与深红对话
废墟に关する调查	与深红对话
古い映写机	映写室
串に刺された人形	御神木の前庭
和服姿の母娘	仕切られた部屋
巫女姿の少女	人形の祭坛・东
何かを抱いた母	仕切られた部屋
萤の写真	玄关
眠りの家の症例　A	玄关
フィルム「影」	映写室

四ノ刻　～祸梦～

这一刻行动的人物切换为了深红——深红的初始能力与伶有所差异，总体来说，她的攻击力很强，但自身的体力却比较少，挨不住几次攻击。另外各位主人公之间只有拍摄点数、装备机能，以及资料文件和各种事件道具是通用的；至于相机本身的性能、强化LENS及其升级情况，乃至消费性道具，是完全独立的。

【固有能力】御守石のお守り

相当于"迟"，按□发动后周围的一切都会变得缓慢，发动此能力会消费计量槽。有效攻击到敌人或者受到伤害，都会使计量槽增长。此项固有能力也可以升级，效果是发动持续的时间延长，以及计量槽的增加量上升。

No.	类型	名称	场景地点	POINTS	说明
158	浮	【栅の向こうの少女】	水室邸・座敷牢	500	进门后向左手看，在栅栏缝隙中寻找判定。
072	浮	【屋敷へ诱う少女】	榊の廊下	1000	于前方横向走过，立即举起相机拍摄。
073	浮	【庙へ诱う少女】	座敷のある广间	500	继续指引我们前进的灵体。
159	浮	【穴から伸びる手】	座敷のある广间	500	不要急于跟随073号前行，而是去往座敷广间的拜堂处，与上一刻同样的地方。
074	浮	【庙に立つ少女】	御宗の间	500	就站在楼梯下门的前方，很容易就发现这里。
075	浮	【牢に囚われた女性】	刺青の祭坛	2000	开门后不要急于……举起相机向上方拍摄。



- 壹 绳の廊下，射影机入手。
- 贰 大广间，走到深处调查门后返回，触发与颜を隐した男强制战，胜利后入手似姿の面以及“固有能力 御神石のお守り”。
- 叁 返回玄关，在另一侧的门上使用似姿之面。
- 肆 与“发を梳かす女”突入战，胜利后得到事件道具“苍色ノ刻石”。
- 伍 绳殿，与绳の巫女强制战，胜利后正门封印消失。
- 陆 跟着灵的指引，来到御宿の间，继续下行至刺青の祭坛。
- 柒 醒来后与深红对话，在一阶・客厅入手文件。

PUZZLE 刻石



四刻可入手FILE	
紅い表紙の日記	座敷牢
螢からの手紙 四	一阶・客厅
螢からの手紙 五	优雨の座屋写字台
螢の写真	与深红对话
眠りの家の症例 B	优雨の座屋写字台
同ジ夢ヲ見ル人々 一	优雨の座屋写字台
フィルム「记述无し」	自宅一阶・佛间

四刻

冰室邸

绳殿 / 御宗の间 / 刺青の祭坛 / 玄关 / 绳の廊下 / 大广间

074 / 075 / 073 / 159 / 072 / 158

万药丸 / 苍色ノ刻石 / 万药丸 / 六一式 / 似姿の面 / 固有能力 御神石のお守り

【怨灵】绳の巫女

从一代中我们可以知道，绳之巫女的一生是相当悲惨的，她们从小被迫与世隔绝，而所谓的“裂绳之仪式”几乎也就相当于车裂之刑。冰室华——深红眼前的绳之巫女并不是雾绘，但深重的痛苦使她心中也充满了怨恨。

敌人同样会隐形换位，但只要我们不拉开过大的距离，对方一般就只是盘旋着飞来飞去。其主要攻击方式为双臂交替向前击打，需要边后移边等待FATAL FRAME。此外对方有时还会以游动的样子袭来，如果中了这一招，深红会仿佛被钉在十字架上那样被扯吊在空中，伤害颇大，但此招“避”有效。

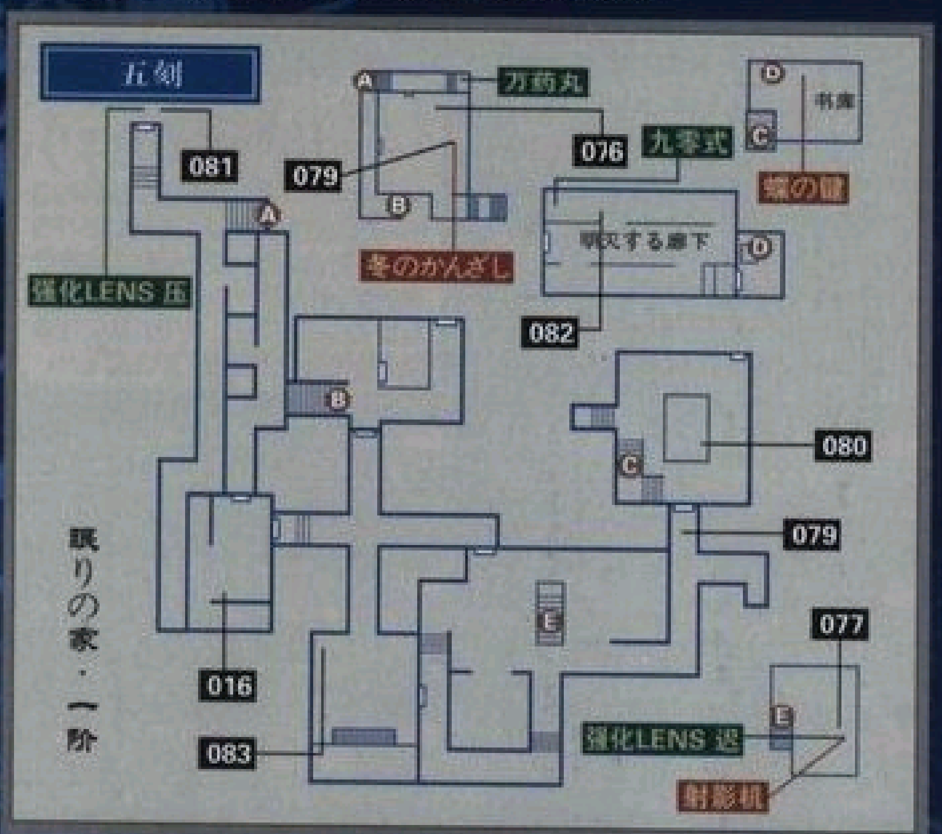
【怨灵】发を梳かす女

总体来说她的威胁不能算大，敌人的主要攻击方式仍然是扑击，这是抓技判定，“避”能力有效。其发动过程中会先有一个下潜的动作，注意FATAL FRAME时机就出现在此动作完成后刚抬起身子的时候——这个FF时机相对偏早，而且极短，要注意适应。



五ノ刻 ～神隐シ～

一片虚无之后，这一刻的控制人物又切换为了萤，他登场的固有能力为按□下蹲躲避，这个东西实际上没什么用——由于环境和视角的原因，很多时候与其躲起来，不如干脆硬闯跑掉。此外由于自身灵力不高的原因，萤的各项初期能力也是非常低，应尽量避免作战。不过相应的，他的移动速度和体力相当突出。怜、深红、萤，就是此后我们会随剧情切换使用的三名主人公，再强调一次，三者的装备机能是通用的，一个人入手了其他人也就自动获得；但怜与萤的强化LENS并不通用，而深红则不能使用强化LENS。



No. 076	浮	【琴の前に座る女】
场景地点 着物の间		POINTS 1000
引发剧情后不要走出去，而是去往深处，按着墙的间隙的方向拍摄。		

No. 016	缚	【映写机に立つ女】
场景地点 映写室		POINTS 1000
处于放映屏幕上的地缚灵。		

No. 083	浮	【冲立に隠れた男】
场景地点 丸窗のある玄关		POINTS 2000
从钟之廊下来到丸窗之玄关时，于右手边的小屏风后出现，拍摄有一定难度，要及时前往拍摄。		

No. 077	浮	【何かを陸す老女】
场景地点 座敷のある广间・二阶		POINTS 1000
先不要上去楼梯，由一阶向二阶拍摄。		

No. 079	浮	【扉に消える男】
场景地点 座敷のある广间・一阶		POINTS 1000
引导萤前进的正确方向的灵体。		

No. 078	浮	【琴发を梳かす女】
场景地点 着物の间		POINTS 1000
解开封印需要拍摄的灵体，不可错过。		

No. 080	浮	【御帘に立つ男】
场景地点 御帘の间		POINTS 2000
进门后沿右侧墙壁绕至另一边，在宿帘与柱子的缝隙中寻找目标。		

No. 082	浮	【暗に立つ女】
场景地点 鸣哭する廊下		POINTS 1000
进门后举起射影机面向右前方，移动没几步就会于远处出现。		

No. 081	浮	【座敷牢の夫爸爹】
场景地点 座敷牢		POINTS 0
注意光圈没有任何发光反应，不要错过了。		

No. 033	缚	【浅沼切子（二周目）】
场景地点 现实自宅・深红室		POINTS 1000
“梦中梦”结束后，去往给侧壁对方爬出来的位置寻找，光圈有反应。		

【强化LENS 压】

对敌人造成伤害的同时会将其大幅震退，升级后攻击力增加。

五刻可入手文件	
紫の表紙の日记 一	着物の间
民俗学者の手记 三	座敷のある广间
咎打チ文书写シ	书库
隐ミ女文书写シ	书库
禁忌ノ文书写シ	书库
串人形と山间宗教	优雨の座屋
ラジオによる异界交信	优雨の座屋阁楼里
フィルム「刺魂」	书库

- 壹 着物の间，开西侧的门会引发情节，上梳妆台前入手冬のかんざし。
- 贰 钟の廊下，向玄关正门方向走引发刺青巫女的登场。
- 叁 座敷のある广间・一阶，向封印之门射影。
- 肆 着物の间，拍摄梳妆台前的灵体解除封印。
- 伍 推开书库深处柜子，蝶の键入手。
- 陆 进入土藏，“强化LENS 压”入手。

六ノ刻 ～忌ミ柱～

主角切换回了怜，这一刻的行动目的概括来说，就是找到四个“刺青を刻まれた男”，同时古宅内的血迹就是线索。

六刻可入手FILE	
守谷の文书　一	座敷のある广间
守谷の文书　二	阶段廊下・一阶
守谷の文书　三	布团の间
守谷の文书　四	眠りの家・玄关
四人の人影	箱庭を囲む回廊
白装束の男达	御神木の祠
うずくまる女	仕切られた部屋
フィルム「忌柱」	物置廊下
フィルム「戒」	木像の间

壹　来到丸窗のある玄关・梁上，行至一半时再次出现巫女姿の少女，击败其后得到眠り石（二）。

贰　座敷のある广间，初战刺青を刻まれた男，入手“固有能力 フラッシュ”。

叁　阶下を见く座敷内入手眠り石（三）及“强化LENS 刻”。

肆　眠りの家・玄关，第二战。

伍　阶段廊下・一阶，第三战。

陆　布团の间，第四次战斗。

【固有能力 フラッシュ】

在敌人接近时按□发动，也就是射影机的闪光功能，可以将灵体弹开，甚至可以吓退比较弱的敌人。此外其一个重要作用就是，如果“避”没有成功，不慎被敌人抓到，在对方抓住的持续过程中也可以发动这个能力尽早挣脱，当然，这也只是对比较弱的灵体才有效（被最终BOSS抓住了靠这个可挣不脱）。

【强化LENS 刻】

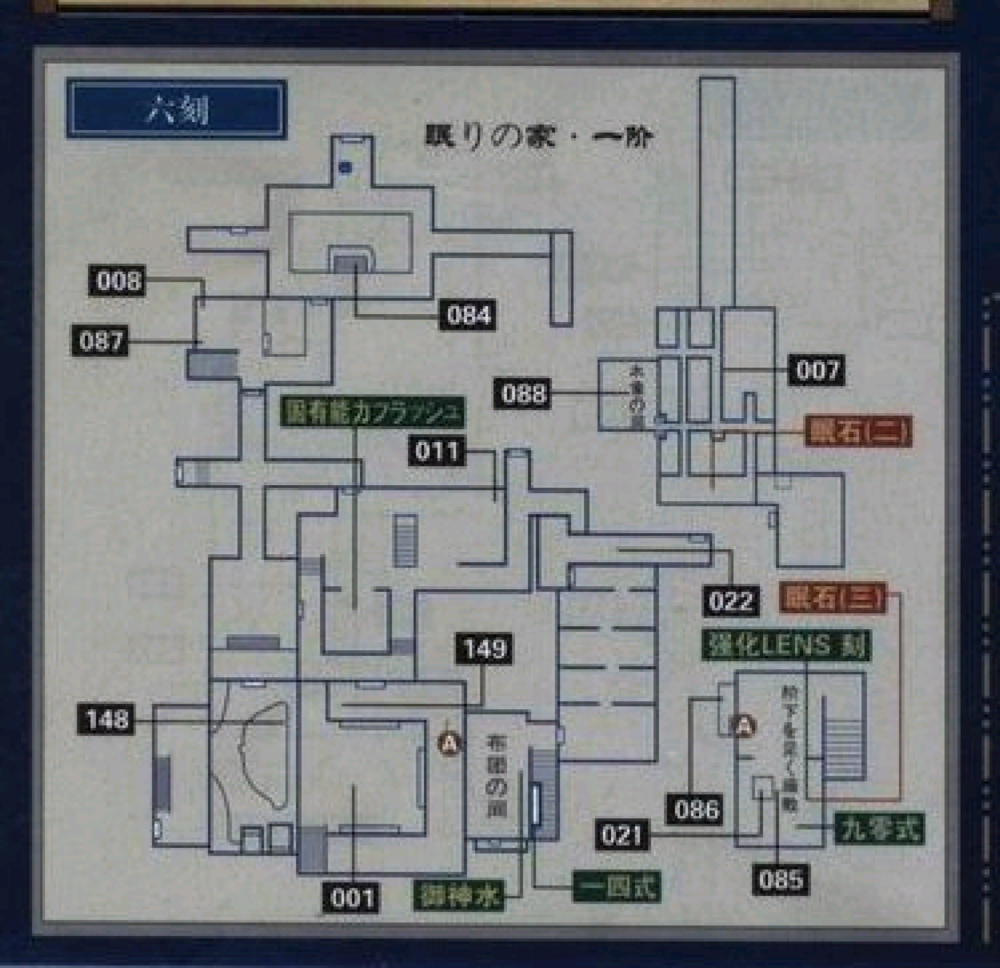
攻击型强化机能，使用消费灵力2，如果抓住ZERO SHOT时机使用还会追加“迟”的效果。升级后攻击力上升。

【怨灵 刺青を刻まれた男】



可以将其视为白装束之男的强化版，但其攻击更为猛烈，伤害力、频率和范围都很可观。需要十分注意的是，这种敌人并不只是会单纯地移动，如果与其拉开较远距离，那么敌人可能会隐形换位，突然出现在怜附近。

对方的FATAL FRAME时机仍然需要在瞄准+后移中把握。



No. 084　浮　【御神木に立つ男】
场景地点 箱庭を囲む回廊　POINTS 1000
准备离开回廊时出现。

No. 087　浮　【草间に隠れた男】
场景地点 物置廊下・一阶　POINTS 1000
沿着血迹前行不难找到，就躲在小柜子的后面。

No. 008　縛　【镇女・水面（二周目）】
场景地点 物置廊下　POINTS 1000
拍摄完087后，就在身后附近就有灵体反应。

No. 010　縛　【雪の中の子供】
场景地点 榊の廊下　POINTS 1000
由于飘舞的飘落雪花的遮挡，向上看不难寻找。

No. 007　縛　【雪代零华（二周目）】
场景地点 丸窗のある玄关　POINTS 1000
沿丸窗之玄关・梁上前行时，左手边的房间处有灵体反应。

No. 088　浮　【仪式を行う女】
场景地点 木像の间・上层　POINTS 1000
在下窥孔中向下拍摄。

No. 001　縛　【葛原时枝/赖】
场景地点 囲炉裏の间　POINTS 1000
由北侧进入围炉里之间，在两扇屏风的缝隙中向远处观察。

No. 086　浮　【梯子の上の少女】
场景地点 囲炉裏の间・一阶　POINTS 1000
建议由北侧接近楼梯，这样拍摄角度会非常合适，但动作要快。

No. 149　浮　【窓から见く女】
场景地点 囲炉裏の间・二阶　POINTS 1000
由楼梯上至围炉里之间二阶，眺望向远处二层的窗户即可发现。

No. 085　浮　【廊下を除く少女】
场景地点 阶下を见く座敷　POINTS 1000
进入座敷就会出现。

No. 021　縛　【诱い入まれた男】
场景地点 阶下を见く座敷　POINTS 1000
由下窥孔向下拍摄。

No. 160　浮　【床下の女】
场景地点 玄关　POINTS 500
与玄关的刺青之男战斗后再返回玄关，其就会在北侧墙的下方出现。

No. 148　浮　【屋根を步く少女】
场景地点 墓のある中庭　POINTS 1000
来到墓之中庭就会遇到，举起相机自动锁定一段距离当时察站的位置太古怪。

No. 011　縛　【鸣海 天涯（二周目）】
场景地点 座敷のある广间　POINTS 1000
在通往木架的阶梯上向二阶的残破窗户瞄准。

No. 022　縛　【梁に祀られた女】
场景地点 梅の廊下　POINTS 1000
行进到中部时向房梁上寻找。

No. 023　縛　【冰室 堺（二周目）】
场景地点 座敷牢　POINTS 1000
在进门位置的另一侧向牢内寻找灵体反应。

No. 032　縛　【窓に張り付く子供(二周目)】
场景地点 现实・客厅　POINTS 1000
接过电话后看本就在那的，举起相机向天窗拍摄。

No. 169　浮　【足元に座る女】
场景地点 现实・寝室　POINTS 500
就坐在寝室的床旁，似乎靠近了也不会消失。

PUZZLE 眠石二

PUZZLE 眠石三



七ノ刻 ～浮秋～

七刻可入手FILE	
緑の表紙の日记	人形の祭坛・西
紫の表紙の日记　二	着物之间
赤い表紙の日记　一	人形の祭坛・北
青い表紙の日记　一	人形の祭坛・南
青い表紙の日记　二	刺青の祭坛
歌ト传说　一	与深红对话
螢からの手纸六	现实・客厅
祭祀道具と偶像	优雨の部屋书架
祭坛の刺青	刺青の祭坛
床下を这う女	床下
仪式の部屋の偶像	木像の间
同ジ梦ヲ见ル人々　二	现实・客厅
同ジ梦ヲ见ル人々　三	现实・客厅

壹　人形の祭坛・西，“镇ノ石 浅葱”入手。

贰　对人形の祭坛・北的封印射影。

叁　人形の祭坛・东，“镇ノ石 鹤”入手。

肆　木像の间・上层，再次通过窥视孔拍摄灵体，解除之前的封印。

伍　人形の祭坛・北，“镇ノ石 群青”入手。

陆　人形の祭坛・南“镇ノ石 绯”。

No. 012	缚	【镇女·雨音（二周目）】
场景地点 刺青の祭坛		POINTS 1000

本瀬开始后站在祭坛的东南方位（以游戏地图方准，默认上北下南），向棚顶拍摄。

No. 014	缚	【床下に隠れた男】
场景地点 床下		POINTS 1000

由人形祭坛·西出来后，在前面需要穿过的区域有明显的灵体反应。

No. 091	浮	【御宗の中の少女】
场景地点 御宗の间		POINTS 500

收集全镇石返回祭坛时，于身后的厢房中再度出现，基本与出发时遇到的在同一位置。

No. 090	浮	【御宗の中の少女】
场景地点 御宗の间		POINTS 500

从刺青之祭坛出来后，向前方举起相机，不难寻找，基本在偏右手边的方向。

No. 089	浮	【仪式を行う女】
场景地点 木像の间·上层		POINTS 500

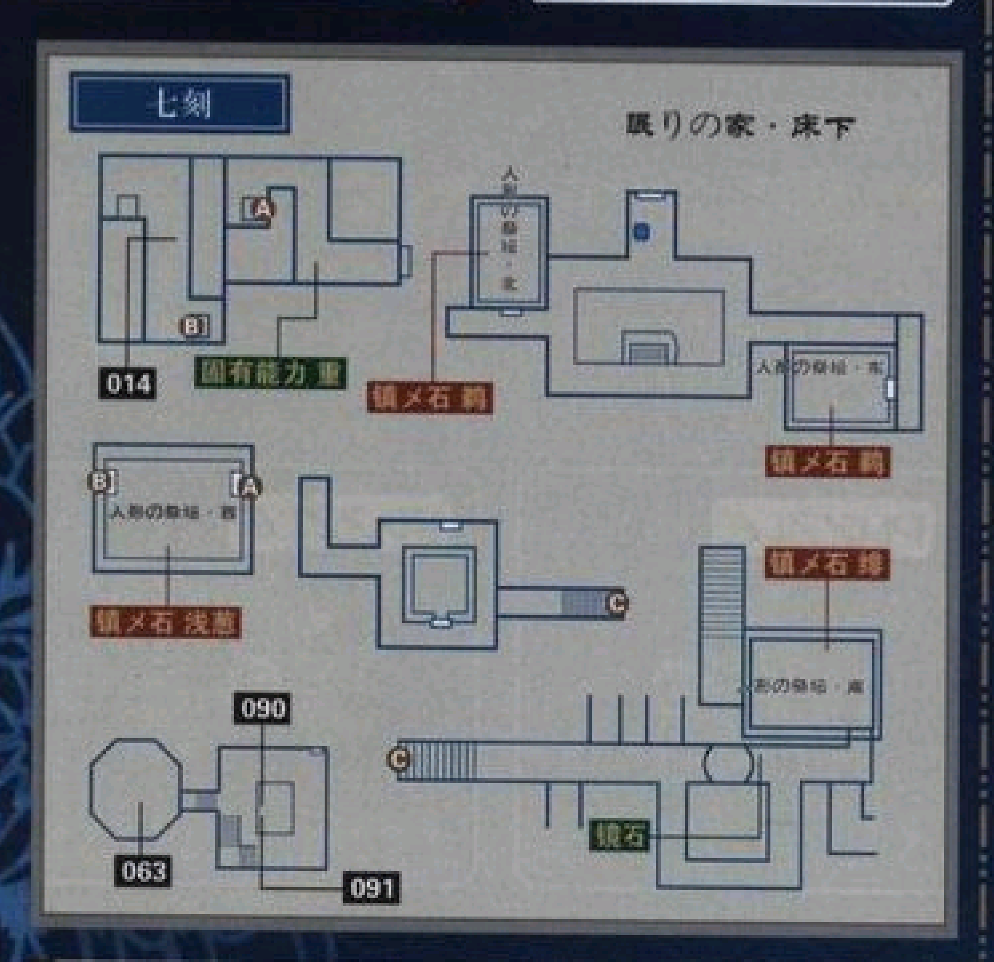
与之前那个拍摄的方式一样，但要注意在list中留着两个。

【固有能力 重】

二重蓄力能力，深红独有。此能力入手后，瞄准灵体按住拍摄键即可以主动进行第二级蓄力，此时松开快门即为拍摄。如果一般的集气和二重蓄力都蓄满的话，再找准FATAL FRAME时机打出去，攻击力将非常可观。

PUZZLE 镇石

这个谜题的提示就在之前入手的某盘磁带中，或者我们直接听四颗镇石的旋律，凭着乐感也可以找到顺序——由左至右依次为：浅葱、鹤、缔、群青。



【怨灵 久世家当主】

这便是此前萤遇到的那个“很多手”的家伙。与系列历代一样，身为当主，久世夜舟同样对实行仪式充满了可怖的执念——仪式不能被打扰，任何人都不能破坏它——这意念即便在其死后，仍然是如此的强烈。

久世家当主其实不难对付，她本体不会直接攻击，只是在几个方位上飘来飘去，几次后再飞出两只手做远程攻击。其移动过程完全可见，并非隐形换位，所以不难定位，我们要做的就是提前瞄准。注意FATAL FRAME时机出现在其放出手后再等上一下，所以事先距离一定要保持得足够，否则机会没等到，会先被飞行道具打上。

【怨灵 つん这いの女】



其实这种难受的作战环境对敌我双方都是限制，我们的行动固然不便，但敌人的高机动力也打了折扣。做好心理准备，拼着被其攻击一到两下，只要找好了方位就可以。这之后对方就基本只会直线式爬上前来攻击，同样是瞄准+后移的策略，适当辅以减速，就能抓住FATAL FRAME，再利用刚刚入手的“重”来发动连击，速战速决吧。

八ノ刻 ～虚梦～

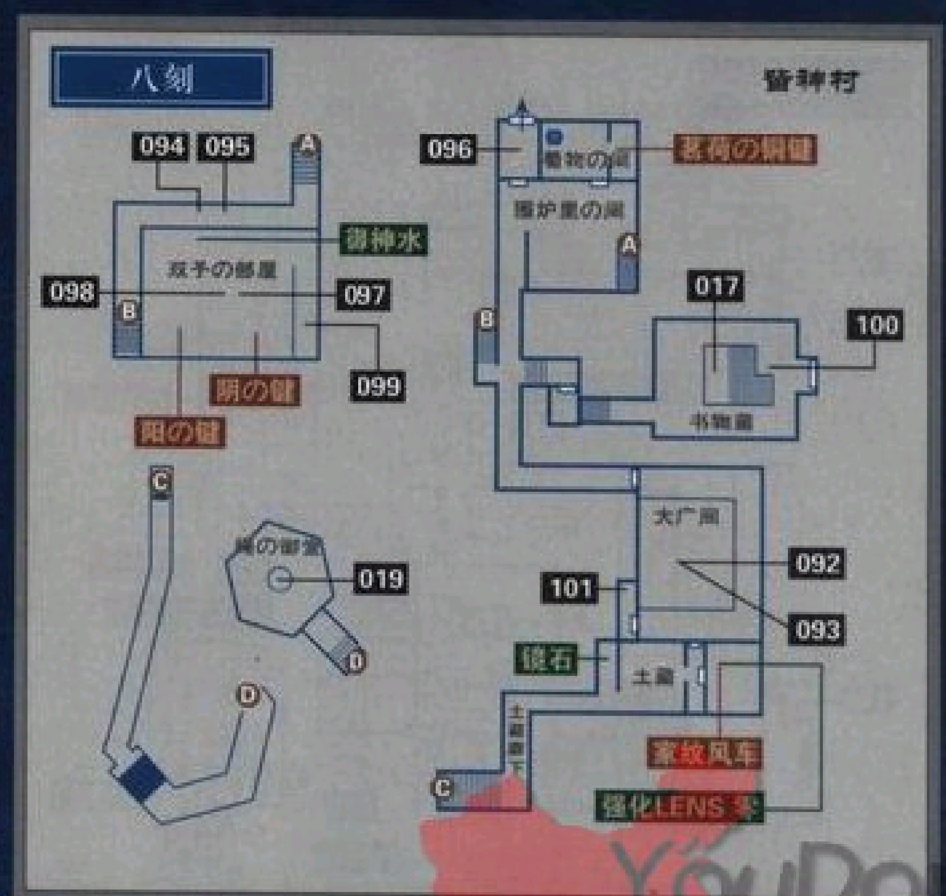
八刻可入手FILE	
赤い手帐の断片 一	皆神村·囲炉里の间
赤い手帐の断片 二	皆神村·着物の间
「红贽祭」について	皆神村·座敷牢
「双子巫女」について	皆神村·座敷牢
文身（刺青）の民话	与深红对话
这う女の都市传说	与深红对话
宫大工と呼ばれる人々	与深红对话
地质调查团行方不明	优雨の部屋写字台
寺社番匠神闘シ	优雨の部屋写字台
伤だらけの男	皆神村·大广间
后ろに立つ少女	皆神村·座敷牢
座ってる双子	双子の部屋

1. 着物の间入手茗荷の铜键。
2. 双子の部屋内入手阴阳二键。
3. 大广间内坚持等到红蝶出现。
4. 使用阴阳二键打开座敷牢。
5. 追随着零的身影一路下行，来到绳の御堂，绳之男再次出现，这次必须一战。

【怨灵 绳の男】

眼前的并不是真壁清次郎——在皆神村中，在历次阴祭里被做成楔的牺牲者可远不止一位，这从地图上消失的村子，实在已积满了太多的怨念。

这可以说是游戏开始以来最有难度的一战，萤的能力不强是一方面，而对方从移动到攻击都相当迅速是最大的威胁。敌人会双手交替向前连打，也会飞身扑过来，这些攻击方式本身都不难拍，但在这片空间里对方实在追得太紧，留给我们的准备时间相当有限。只有临场随机应变，看好闪躲空间后诱使敌人出招，然后赶紧跑开以拉开距离，准备攻击。注意绳之男每次受到ZERO SHOT后都会放出数个飞行道具，有一定的追踪性。



No. 101	浮	【力尽きた男】
场景地点	皆神村·納户	POINTS 1000
与二代中的那个灵体一样，不过需要利用"追"的能力自动锁定。		

No. 092	浮	【囲炉里に立つ双子】
场景地点	皆神村·大广间	POINTS 500
接近大广间中部就会出现，注意是两个灵体。		

No. 093	浮	【囲炉里に立つ双子】
场景地点	皆神村·大广间	POINTS 500
参见092的说明。		

No. 094	浮	【二阶を歩く双子】
场景地点	皆神村·囲炉里の间	POINTS 500
由土间爬下来到囲炉里之间，两个灵体同时出现在身后二阶。		

No. 095	浮	【二阶を歩く双子】
场景地点	皆神村·囲炉里の间	POINTS 500
参看094的说明。		

No. 096	浮	【栅の向こうの女】
场景地点	皆神村·着物の间	POINTS 1000
在着物之间拍取着物之钥键后，转角巫女出现在栅栏另一侧的玄关，立即转身拍摄。		

No. 097	浮	【双子巫女の仪式】
场景地点	双子の部屋	POINTS 500
进入双子部屋后就在眼前，只是要注意是两个灵。		

No. 098	浮	【双子巫女の仪式】
场景地点	双子の部屋	POINTS 500
参看097的说明。		

No. 099	浮	【栅の向こうの雨音】
场景地点	双子の部屋	POINTS 2000
入手钥匙二键后对方出现在木栏的另一边，事先就要转身找好角度，消失得比较快。		

No. 100	浮	【见き入む少女】
场景地点	书物蔵·一阶	POINTS 500
依靠"追"的自动锁定功能不难拍摄。		

No. 017	缚	【下敷きになった女】
场景地点	书物蔵·一阶	POINTS 1000
对着中心那堆掉落的书拍摄。		

No. 019	缚	【棚となった男】
场景地点	绳の部屋	POINTS 1000
在绳之部屋的中心最上部。		

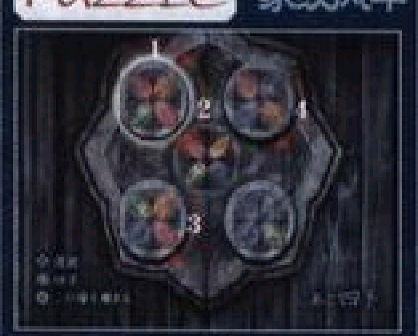
No. 167	浮	【ベッドの下の手】
场景地点	深红·怜の部屋	POINTS 500
返回自己房间的时候从床下伸出的手，不过分秒近就不会消失。		

【强化LENS 零】

攻击型强化机能，使用消费灵力3，对敌大伤害效果，升级后攻击力增强。

虽然游戏一直就叫做"零"，但"零"这个机能却始终都不是最强的，在二代中最强攻击型机能为"灭"和"连"，而本作中在此之上又追加了一个装备机能"察"，令人十分眼馋。

PUZZLE 家纹风车



来源于二代的谜题，其规则和目的仍然未变——外部四个家纹风车为顺时针旋转，而同时中央的风车也会相应逆时针转动，以指定的次数，要使得外部四个风车指向中央的叶片的颜色，与中央风车的四个叶片颜色一一对应。

九ノ刻 ～破戒～

九刻可入手FILE	
印が付けられた地图	人柱の部屋
更纱模样の手记　一	御帘の间
更纱模样の手记　二	御帘のある座敷
水上で行方不明者	与深红对话
双子祀りについて	与深红对话
泷川吉乃が残した写真	仕切られた部屋
押入れの女	布团の间
血のついた石台	绳殿

箱庭を囲む回廊，再战颜を隐した男。

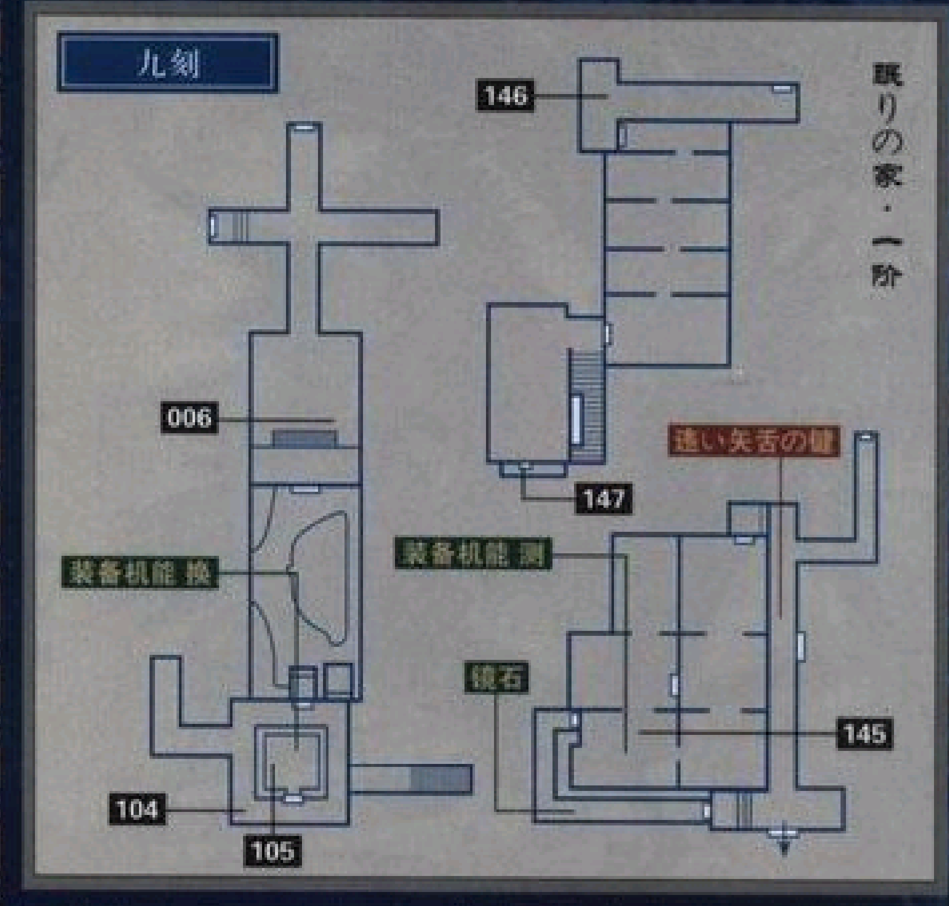
染みのある回廊，中央的人柱の部屋可以进入了，向灵体摄影就可解除之前大门的封印，调查地板可以入手"装备机能 换"。

社を封じた中庭，前行即可结束梦境，醒来后去客厅接听电话。

【CHECK】

从这一刻开始，御帘の间本来封闭的区域就可以进入了，如果现在怜去的话，除了可以拿到文件之外，还会入手"强化LENS 零"。如果仅按主线流程，这是深红在以后最先会来的地方——如果由她捡拾这份文件，就不会出现"零"。





No. 102	浮	【礼をする少女】
场景地点	箱庭を囲む回廊	POINTS 500
黑白世界中的巫女，注意两边各有一个，不要错过了。		

No. 103	浮	【礼をする少女】
场景地点	箱庭を囲む回廊	POINTS 500
参见102的说明。		

No. 104	浮	【角に消える男】
场景地点	染みのある回廊	POINTS 500
进门后沿右手边拿起相机平视过去，时机还不算短。		

No. 105	浮	【自决した男】
场景地点	人柱の部屋	POINTS 1000
进入中央的人柱之部屋后，灵体就在面前。		

No. 145	浮	【苦恼する女】
场景地点	仕切られた部屋	POINTS 1000
处于仕切之部屋被封闭的区域内，不会错过。		

No. 146	浮	【落下してくる女】
场景地点	绳の廊下	POINTS 2000
先前往绳殿拍摄写真，然后返回时会在梯子的那一侧突然落下，时机一闪即逝，建议端着相机走。		

No. 147	浮	【闭じ入められた女】
场景地点	布团の间	POINTS 1000
布团之间的壁橱里，打开就拍，注意这之后会与其强制战斗。		

No. 003	缚	【押入れに隐れた女】
场景地点	御帘のある座敷	POINTS 1000
收集全两本"更纱模样手记"后会与久世家当主在御帘座敷战斗，胜利后向壁橱内拍摄即可。		

No. 006	缚	【镜女·冰雨（二周目）】
场景地点	钟の廊下	POINTS 1000
前往钟楼到玄关门口时会有灵体反应，向上拍摄。		

【装备机能 换】

现在可以同时装备三个攻击型强化LENS了，利用L2或R2就可以在射影画面下于机能间快速切换。

【装备机能 测】

可以显示离自己最近的敌人的体力，现在我们终于可以看到灵体的HP了，此前近九刻的时间里一直都对敌人什么时候会倒下而心里没谱儿。系列第一次把这么基本的能力处理在了分支情节上，有些莫名其妙。

【CHECK】

本刻的主线流程相当短，但有一些支线有着不错的回报。

如果在第六刻的仕切られた部屋拍摄了泷川吉乃，那么在本刻返回眠りの家·玄关，就会遇到怨灵"乳母车を押す老婆"，她会推着车直撞过来，在这个特定场合对方一路撞过去就会消失掉，而我们要做的就是利用强力胶卷和强力机能，在其跑掉前把她干掉，这样就会入手"违い矢舌の键"。

这把钥匙可以打开玄关入口旁的那扇门，沿隐蔽通路就可以绕行到仕切之部屋的封闭区域，与泷川吉乃强制战斗，胜利就可以入手"装备机能 测"。





CAPCOM出品的“无双like”类游戏，也许是因为初次涉及此类题材的缘故，游戏的整体品质与人们对它的期待有一定的差距。不过从人物招式设计、BOSS战细节处理等方面仍然可以看出动作天尊的深厚底蕴，可以说是一款非常值得尝试的作品。

□文责/荇菜

PS2	本刊译名：战国BASARA			
动作	CAPCOM	2005.7.21	7140日元	366KB
	DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

基本操作			
左摇杆	人物移动	右摇杆	视角调整
□	普通攻击	△	固有技
○	BASARA技	×	跳跃
L1	切换固有技	R1	防御
L2	视角回中	R2	视角回中

道具收集

击毙敌人后可能会掉落各种道具，散落在各处的木箱中也装有道具。道具分为饭团(补充体力)、神水(补充BASARA槽)、惠比寿丸(补充体力和BASARA槽)、招财猫(一段时间内获得经验值加倍)、玉手箱(获得宝物)等数种。其中饭团、神水和玉手箱都分为两个等级。大饭团和大神水效力更强，而高等级的玉手箱(豪华玉手箱)中所装的宝物比一般的玉手箱质量更好。玉手箱中的宝物包括武器、武勋加成和特殊装备。特殊装备共有80种，可以装备其中3种出战。有两种装备比较特殊，一是人物专用装备，例如“无鬼六爪流”，只有伊达政宗装备后有效。还有一种是成套装备，必须收集全套三件并且全部装备上之后才能发挥效力。

游戏模式 进行统一天下的战争!!

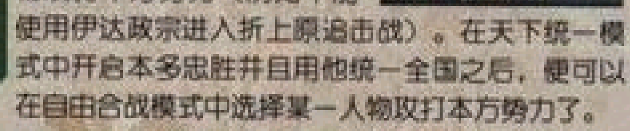
天下统一

选择一个势力，进行以统一天下为目地的战争。每个回合可以选择攻打与本国相邻接的其他势力，而电脑所操控的其他势力之间也会随机进行战争。选择攻打某一势力之后所进入的战场是固定的，并不因为该势力所占据的领地多少而改变。（例如选择攻打织田信长之后就必然会进入本能寺决战，无论他占据了多少地盘）



在天下统一模式中满足一定条件就会开启新的可选人物、战场等等，可以在自由合战模式中选择使用。

自由合战



自由选用已经在天下统一模式中开启的角色和战场进行战斗。但不可选用某人物攻打本方势力（例如不能使用伊达政宗进入折上原追击战）。在天下统一模式中开启本多忠胜并自用他统一全国之后，便可以在自由合战模式中选择某一人物攻打本方势力了。

难度选择

最初可选择“普通”与“困难”两种难度。选择任意势力在这两种难度下各达成一次全国统一之后就会增加“究极”难度，敌人的攻击力和防御力都有大幅度的提高。难度越高，所获得宝物质量就越好。开启本多忠胜并使用他统一全国后，会增加“随机”难度，关卡难度和获得宝物的质量都会有“大吉”、“大凶”等随机变化。

升级系统 培养绝世无双的武将!!

【人物升级】

战斗结束后获得的经验值根据武勋来计算，包括杀敌数、获得武勋宝物、特别悬赏事件完成情况等等。装备某些特殊道具也可以增加武勋。“困难”难度下会获得130%的经验值，“究极”难度下可获得150%的经验值。人物获得一定经验值后便会升级，等级上限是20级。随着等级的升高，人物会获得新的固有技并且提高体力上限，但是并不会增加攻防能力。达到一定等级之后人物还会增加一条BASARA槽。



【武器升级】

本游戏中武器通过随机方式获取。每个武将都有六个等级的武器，一般说来武器等级越高，所提供的攻防能力数值也就越高。其中第四等级武器提供的防御力极高而攻击力偏低，第三、第五等级的武器都附带有属性。某些角色的第六等级武器也附带有属性。属性分为冰（冻住敌人）、炎（使敌人燃烧）、雷（使敌人麻痹）、暗（吸取敌人体力）四种。每一等级的武器还分质量优劣，以数值来标示，数值越高攻防能力越强，最高为99。

战斗系统 习得最强武艺!

【普通攻击】

□键是普通攻击，连打即可形成连续技，最多8次。一般人物在将8次普通攻击全部打完之后会出现一个较长时间的硬直。



【固有技】

△键是固有技。每个人物开始只有2种固有技，随着等级的提升而逐步增加。因人物的差异，习得新固有技的等级也有所不同。某些固有技可以承接在普通攻击之后使用，但是并不会像“无双”系列那样发生招式的变化。

【BASARA技】

当屏幕左下角蓝色的BASARA槽蓄满时，便可以按下○键发动BASARA技了。发动BASARA技的人物处于无敌状态，一般都是非常猛烈的攻击，在战斗中合理运用可以保护自己、打击敌人。人物最初只有一条BASARA槽，当升到19或20级左右时（因人物而异）会增加到两条，蓄满后可连续使用两次BASARA技。某些固有技也需要消耗BASARA槽。



【弹返】

比较特殊的技巧。当敌人攻击的瞬间按下防御键（默认为R1），便能将敌人弹开并且造成伤害，通过装备特殊道具还能增加弹返攻击的威力。由于此招判定较为严格，一旦发动失败就容易遭到敌人的攻击，所以在混战时实用度不高，但是在对BOSS战时可以发挥极大的效力。



出现条件　初期人物

武器一览　景秀、爪破、牙龙（雷）、蛟龙、应龙（雷）、亚罗栖斗流（雷）

固有技	
JET-X	双手持刀以X型前斩，速度快，硬直小，可吹飞敌人
DEATH FANG	左手刀向上撩出，可将敌人打浮空，速度很快
MAGNUM STEP	右手刀旋转并向前突进攻击，用来打破敌人阵形效果不错
WAR DANCE	发动后进入六爪流状态，招式性能大大加强，此时不能防御，但是普通技速度加快，出招几乎没有硬直，非常实用！持续数分钟之后恢复成普通状态，如果受到敌人攻击或者使用其它固有技的话也会马上恢复成普通状态
HELL DRAGON	蓄力并且向前发出一颗雷球，由于蓄力时间很长所以不能在混战中使用，可以用来对付远处的敌人

人物点评　各方面能力较为平均的角色，最大特点在于六爪流。发动WAR DANCE后进入六爪流状态，普通攻击速度大大提升，硬直极小，实力提升数个档次！BASARA技是使用六爪乱舞，攻击范围不大，结束之后也会进入六爪流状态，但是只能持续数秒时间。装备特殊道具"无限六爪流"之后可以一直处于六爪流状态，强力推荐！



出现条件　初期人物

武器一览　朱罗、红牙、朱雀（炎）、苍红、炎凰（炎）、栖羽亚罗（炎）

固有技	
烈火	双枪向前连续突刺，速度极快，可连按△键将枪延长持续时间，使用时无法移动，背后有较大的破绽，适合对BOSS战用
大车轮	将敌人挑到空中，可追打
千两花火	向前翻滚攻击，可按住△键蓄力，攻击结束后硬直较大
红莲脚	将双枪插到地上，然后按△键可进行旋转攻击，按□键则是用脚向上踢，硬直较大
火焰车	手持双枪乱舞攻击，连打△键可延长持续时间，攻击范围很大，非常实用，但是要注意发动之前有较长准备时间，最好在接触敌群之前使用，如果在混战中使用的话容易被打断

人物点评　由于使用的是长兵器，所以在攻击范围上占有一定优势。普通攻击中规中矩，性能中上。BASARA技是手持双枪乱舞攻击，威力、范围和持续效果俱佳，无论是用于清场或者对BOSS战都有很好的效果。固有技"火焰车"堪称"小号BASARA"，也是非常强力的招式，可以多多利用。整体来说是一个初心者适用的角色。

出现条件　初期人物

武器一览　国重、般若长光、鬼切国纲（暗）、双刃魔界、征天魔王（暗）、浪漫必携

固有技	
迅雷铳	向前开枪，可连发
障壁深红	使用披风向前攻击，可吹飞敌人，攻击范围较大，有较长的收招硬直
厄炎之铁	向前方的地面放出尖刺，攻击力较小但是能让敌人动作停顿
魅冥之魂	发动之后信长会将魔气聚集在刀上，此时每杀死一个敌人就会有一个红魂出现在信长身体周围，红魂越多，信长的攻击力越强，红魂最多能有四个，如果此状态下遭到敌人攻击，红魂会变成紫色，再遭到一次攻击的话魂便会被摧毁，信长会受到额外的伤害并且被吹飞
死亡夜鸦	消耗一条BASARA槽，发动之后放出紫色鸦魂围绕在身体周围攻击敌人，并且吸取体力，敌人的攻击也不会对信长造成硬直，持续一段时间后自动解除，此状态下信长只能慢慢走动

人物点评　信长的普通攻击最后一斩是向前突进，方向较难控制，如果是对BOSS战的话可能会难以准确命中目标。但他的固有技都很有特色，无论是远距离还是近身都有不错的招式来应对。BASARA技的攻击范围颇大，效果也十分华丽，性能上佳。



出现条件　初期人物

武器一览　空蝉/阳炎、霸王/丽王、扬羽/鸨羽（炎）、火天/地炎、梦幻/幽玄（炎）、双铁蝶戏斩

固有技	
燕旋舞	使用双枪旋转攻击，可吹飞前方小范围的敌人，能连用
蝶之舞	将敌人踢飞到空中然后使用枪弹射射击，还可以按□键追打，硬直较大
大蛇之风	使用机关枪向前方射击，攻击距离很大，可以小范围转动
蝴蝶之炎舞	边舞动边射击，需要连打△键，弥补远距近身攻击不足的缺陷，不过硬直还是稍大
秋津之渡	进入射击状态，保持着对一个方向射击，攻击距离大，实用性不高
以天子之舞	向四周的乱射攻击，附带炎属性，用来清场，但是收招硬直稍大

人物点评　远距离超强而近身则较弱的角色，使用手枪连射可以轻松解决远程的敌人，在对BOSS战时所向披靡，几乎可以将大多数BOSS"磨到死"。但如果被群敌包围则容易陷入不利的境地，尤其是在攻击过程中转身时会有一个很明显的转体动作，虽然时间不长但还是会留下一些破绽。虽然有一些适用于近身战斗的固有技，但是大多硬直较长。BASARA技是在周围地面放出光柱，范围和攻击力中等。建议战法是使用"以天子之舞"清场然后接续BASARA技取消硬直。



出现条件　初期人物

武器一览　石动配、双斩斧、红莲斧（炎）、双裂斧、赤凰斧（炎）、战斧

固有技	
疾如风	使用斧头旋转攻击，可按住△键蓄力延长发动时间，非常好用的固有技
徐如林	按住△键蓄力，损失体力换取BASARA槽增长，蓄力过程中完全硬体，不会被打断
侵掠如火	带有炎属性的捶击，威力颇大，但发动之前有较长的准备时间
不动如山	向前方放出石柱，可破防，可以按住△键蓄力，面对群敌十分有效，但是要注意使用时机

人物点评　手持大斧，攻击速度较慢，攻击范围也差强人意，总的来说是一个较难使用的角色，在高难度下与敌人混战时很容易被打断攻击。固有技"疾如风"较为实用，在一定程度上弥补了人物招式的缺陷。"不动如山"则可以在对BOSS战时使用，抓准时机可以不断将敌将击倒，使之没有还手的机会。BASARA技是召唤陨石，在陨石落下的过程中处于无敌状态，还可以自由攻击周围的敌人，性能颇强。固有技"徐如林"可补充BASARA槽，合理使用也有意想不到的效果。



出现条件　初期人物

武器一览　小豆长光、不动利剑、乱雪（冰）、雪杀晶、大雪韶（冰）、真心为君

固有技	
神斩	向前疾冲发动一闪攻击，速度极快，冲刺中有无敌判定，可以用来冲杀敌群，收招较慢
神烈	向前方发动迅速刀斩，然后向前冲刺一击，背后稍有破绽，适合对BOSS战使用
神辉	向前放出一道冰墙，可以冻住敌人，出招之前有准备动作，适合对付铳弹兵
神速	非常华丽的招式，发动后向前冲刺数秒钟，在此过程中可用摇杆控制方向，并且按□键或者△键发动速度极快的攻击，对付敌群十分有效，但是要注意冲刺过程中并没有无敌判定，如果被敌人击中的话就会中断

人物点评　相当强力的人物，普通技攻击范围稍差，整体性能不算出色，但是各种固有技都比较实用，速度很快而且画面效果十分华丽。BASARA技是在周围放出冰柱，将附近的敌人都冻住。第三、第五武器附带冰属性，用来对付敌将非常有效。



出现条件　使用织田信长统一全国后出现

武器一览　重藤弓、破魔之弓、苍雷牙（雷）、斩魔、雷鹤羽毅（雷）、[illegible]

固有技	
五月雨	向前方射出一箭攻击远程目标，按住△键可蓄力放出三支箭，蓄力过程中可以转身
仰弓	向前冲刺将敌人踢飞到空中，然后再按一次△键可以射箭追打，攻击范围小
豪雨	向天空射出一箭，落下来后形成箭柱，使用这一招必须把握好距离，才能最大程度的发挥效用
岚弓	向前方成扇面放出三支带有雷属性的箭，发动之前有较长时间的准备动作
流星雨	跳到空中向下放射箭雨，可连打△键增加攻击次数，用来清场的最佳选择，由于是向斜下方发射，所以身体正下方的敌人无法击中，落下的时候容易遭到反击，要注意使用的时机

人物点评　虽然使用的武器是弓箭，但是普通攻击并非远程，而是[illegible]身攻击，攻击范围不大是其弱点，必须活用固有技来弥补。[illegible]固有技较多为中远距离判定，很适合用来对付正在接近中的敌人。BASARA技是放出箭雨，十分华丽，但是攻击过程中不能移动。



出现条件　使用伊达政宗统一全国后出现

武器一览　サルタヒコ、オオアナムチ、オオヤミノメ（冰）、トヨウケヒメ、ウカノミタマ（冰）、魔法大作战！

固有技	
我的力量	旋转锤子攻击，速度快，硬直小，而且旋转中是无敌状态，非常实用
丰典奏乐	将锤子向前方扔出，此后处于空手状态，普通攻击变为使用拳头，移动速度和攻击速度都大大提高，空手状态下无法使用其它固有技，过一段时间之后锤子会自动返回，也可以按△键将锤子召回到身
雪球	向前方直线扔出一个大雪球，碰到的敌军会被卷进
声波锤击	跳到空中使用巨大的锤子猛砸地面，附近的敌人全都会被吹飞，使用完之后有较长时间硬直，对BOSS战时谨慎使用
祈年祭大会	与声波锤击有些类似，也是用大锤猛砸地面，但是伊月不会跳起，附近的敌人都会被震飞到空中，使用之前有较长时间准备动作
雪人袭撞	消耗一条BASARA槽，召唤大量雪人从天而降，带有冰属性，用来清场效果很好，但是有较长时间[illegible]

人物点评　手持巨大的锤子作战，攻击速度很慢，普通攻击极易被[illegible]。使用固有技或者特殊道具"忘了带锤子"将锤子丢弃之后则变为灵活型的角色。各种固有技性能都不错，可以弥补普通攻击的不足。BASARA技是连续的旋转攻击，持续时间很长，也属于很强力的招式。

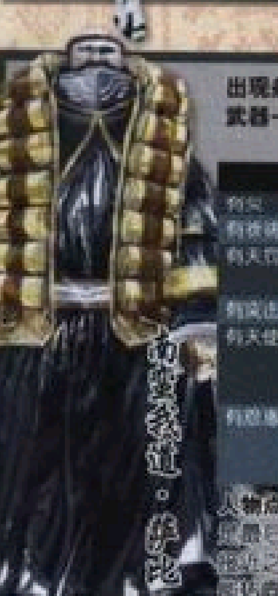
苍天疾驱·猿飞佐助

出现条件 使用武田信玄统一全国后出现

武器一览 甲贺手里剑、四方手里剑、暗鸟（暗）、旋风、漆黑蜻蜓（暗）、传说的名鸟

固有技	
引鸟之术	向前呈弧形轨迹扔出手里剑，可以把击中的敌人钩回来，判定较弱，不实用
影潜之术	潜入地面然后冲出地面，可以从敌人的脚下将敌人打至空中，攻击范围不大
闪光之术	向前扔出一颗闪光弹，造成小范围内敌人晕眩
空蝉之术	受到敌人攻击瞬间才能发动，从空中落下进行反击
影当之术	向前方放出分身旋转攻击，适合用来对付远程敌人
分身之术	消耗1/4BASARA槽，召唤两个影分身一同攻击，极其实用！但是被敌人击中的话分身就会消失

人物点评 攻击速度较快，在使用短兵器的角色中攻击范围算是不错的一个。可以使用二段跳召唤影鸟滑行。普通攻击最后一招是向上挑飞敌人，范围小，硬直大，应该尽量避免使用。固有技除分身之术外都不甚实用。BASARA技是放出三个分身旋转攻击，攻击过程中可以高速移动，相当强的招式，无论是清场还是对BOSS战都能提供稳定的伤害。



南蛮教道·萨比

出现条件 使用真田幸村统一全国后出现

武器一览 E·火炮、D·加农、C·榴弹（炎）、B·火箭筒、A·重炮（炎）、S·大喇叭

固有技	
有爱	向前呈抛物线放出两颗榴弹，威力大，攻击距离中等
有夜病	大声余病，周围的敌人都会被震飞
有天罚	向前放出三个小型机械萨比，碰到敌人后会爆炸，适合用来阻止正在接近中的敌人
有爱击	向前横击并且旋转向前攻击，结束时会摔倒在地，有很大硬直
有天使	类似明智光秀“守护的骸骨”，消耗100%BASARA槽放出五个小天使护身，此时处于无敌状态，每个小天使可以承受一次攻击，一直持续到五个天使全部被打破
有恋爱	消耗30%BASARA槽，向前扔出一颗炸弹，被命中的敌军会倒戈，倒戈之后有两种随机情况，一是放出四个炸弹，会炸到周围的人，包含他到萨比自己，二是放出四个饭团可以用来补充体力

人物点评 攻击速度和移动速度都较慢。普通攻击容易被打断，尤其是最后一招有很长硬直时间。应该灵活运用远程发射的固有技，在敌人接近之前击溃。BASARA技是使用火炮向前轰击，只能攻击三次而且不能转向，性能不强。所以BASARA槽还不如用于发动固有技“有天使”。



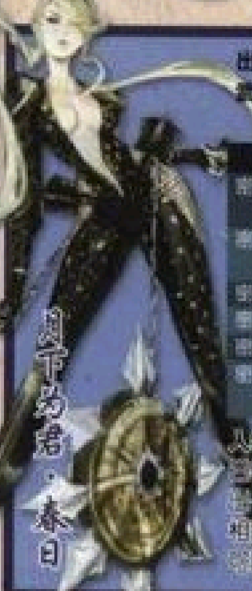
战国最强·本多忠胜

出现条件 使用其他所有人物统一全国后出现

武器一览 机巧枪·黑王、机巧枪·牙王、机巧枪·电王（雷）、机巧枪·天王、机巧枪·雷帝（雷）、蜻蛉斩

固有技	
机动形态	每使用一次需要消耗25%BASARA槽，大幅度提升移动速度
防御形态	每使用一次需要消耗25%BASARA槽，大幅度提升防御力
攻击形态	每使用一次需要消耗25%BASARA槽，变成炮克形态，可按△键开炮，大范围爆炸判定，由于炮击轨迹呈抛物线，所以要注意近身的敌人
电磁形态	消耗100%BASARA槽，向前放出电磁波，可持续伤害附近的敌人，对BOSS战时如果将BOSS卡在死角使用此招可以造成极大伤害，攻击完毕之后有较长时间硬直

人物点评 普通攻击速度不快，但是范围较广，在一定程度上可以作为弥补。攻击力和防御力都很强。由于移动方式与其他人不同，所以转向稍有不便。固有技都需要消耗BASARA槽，应该谨慎使用。“电磁形态”对BOSS战时效果不错，而“攻击形态”居然是变身为坦克，颇为恶搞。BASARA技是召唤数道落雷，攻击距离极远，但是只能击中正面的敌人。



月下为君·春日

出现条件 使用上杉谦信和猿飞佐助统一全国后出现

武器一览 八峰轮宝、八印轮宝、八旋轮宝（暗）、八角轮宝、八极轮宝（暗）、散羽轮宝

固有技	
密仪·光轮	向前呈弧形轨迹扔出手里剑，可以把击中的敌人钩回来，判定很弱，不实用
密仪·白鸽	潜入地面然后冲出地面，可以从敌人的脚下将敌人打至空中，攻击范围不大
密仪·辉观	向前扔出一颗闪光弹，造成小范围内敌人晕眩，对BOSS战有一定效果
密仪·舞风	受到敌人攻击瞬间才能发动，从空中落下进行反击，实用性仍然不佳
密仪·胡蝶	向前方放出分身旋转攻击，适合用来对付远程敌人
密仪·星芒	消耗100%BASARA槽，召唤小手里剑围绕身体旋转，可以持续攻击周围的敌人，非常实用

人物点评 又是一个偷懒的产物，比起阿松/谦信的相似程度来，春[illegible]猿飞佐助的相似程度有过之而无不及。普通攻击的招式与佐助如[illegible]，固有技除了最后一式“星芒”稍有差异之外，其他的也完全相[illegible]。BASARA技与佐助也没有任何差别。作为忍者攻击速度较快，也[illegible]二段跳召唤白鸟滑翔，应该利用灵活的动作来与敌人周旋。



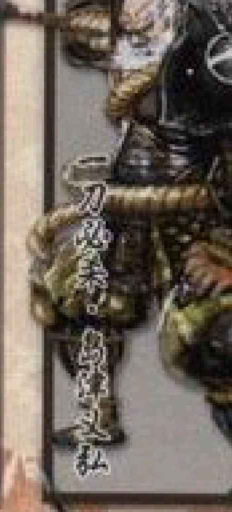
冷眼下瞰·明智光秀

出现条件 使用织田信长、浓姬、森兰丸统一全国后出现

武器一览 [illegible]、岩祸（暗）、白狼、黑虹（暗）、美味礼赞（暗）

固有技	
怨恨的斩击	旋转攻击敌人下盘，速度快，硬直小，性能优秀，非常实用，可以接续在普通技后面取消普通技的硬直
悦悲的吸收	用镰刀刺穿目标并且吸收体力，可对BOSS使用，吸取的血量很多，吸取体力时处于完全无法行动或防御的状态，所以不能在敌群中用这一招，对敌方单大众般武将也无效
迫死的千镰	向前或后面放出镰刃，被击中的敌人会倒地
怨嗟的追门	连续的下段攻击，可一直连打八次持续攻击，但范围和威力都不大
守护的骸骨	消耗100%BASARA槽，放出五个骸骨护身，此时处于无敌状态，每承受一次攻击会损失一颗骸骨，直到五颗骸骨全部打破为止
怨恨的邪气	发动之后一段时间内周围的杂兵都会陷入恐惧状态并倒在地

人物点评 普通技的速度和范围尚可，但是全套连招施展完毕之后[illegible]仰天大笑而露出很大的破绽，最好在第七下之前停止按□键。普[illegible]固有技“怨恨的斩击”也是不错的方法。BASARA技发动之[illegible]长的准备时间，虽然不会遭到敌人的攻击，但是BOSS往往在[illegible]内避开了，还不如消耗BASARA槽使用固有技“守护的骸骨”。



一刀必杀·岛津义弘

出现条件 使用萨比和伊月统一全国后出现

武器一览 斩岩剑·青岚、斩铁剑·鬼星、家宝·鬼神剑（雷）、[illegible]·金刚、两断斧·天雷（雷）、竹刀

固有技	
示现流·走破	小跳之后带雷属性的纵斩，威力大，速度慢
示现流·六道	向前高速突进的纵斩，速度和范围都不错，是岛津义弘最实用的固有技
示现流·鬼破	大喝一声，周围的杂兵会陷入恐惧状态而摔倒在地
示现流·流霞	将敌人震飞，攻击力超强，但是范围不算大，动作也较慢
示现流·轰迅	向前放出电球，可用来攻击远程敌人，但是准备时间长

人物点评 手持很大一把大刀，但是所有的攻击方式居然都是直上直下的纵斩，只能击中正前方极小范围内的敌人。而且攻击速度也很慢，容易被中断。最可恨的是第一击，不但起动速度慢，而且一旦没有击中敌人就完全无法发动后续招式，反而露出极大硬直，对BOSS战对极其不利。说是最难使用的角色也不为过。好在固有技“六道”颇为实用，可以稍微弥补人物本身的不足。另外攻击力也比其他角色高一些。



贤才瞬丽·阿松

出现条件 使用前田利家统一全国后出现

武器一览 小弧、梅光、小雪（冰）、菊花、神威（冰）、前田家的食桌

固有技	
去吧，鹰！	向前放出老鹰，攻击一条直线上的敌人，攻击距离较远
秘剑·彗星突	类似于上杉谦信的固有技“神方”，是向前使用急速的斩击，前后实用，对左右两侧有一定的攻击判定，但是向后破绽较大，适宜于对BOSS战用
秘剑·天垒星	类似于上杉谦信的固有技“神斩”，向前突进并且使用一闪攻击，速度较快，适合于打破防御
秘剑·梦冰斩	类似于上杉谦信的固有技“神两”，向前放出冰墙冻住敌人，出招和收招都有一定硬直
去吧，鹰们！	“去吧，鹰”的加强版，召唤数只老鹰向前突击，范围增大

人物点评 制作人偷懒的产物，各种招式都与上杉谦信非常类似，基本上可以当作同一个人物来使用。普通技攻击速度快，附带冰属性后性能极强。各种固有技的性能也不弱，是容易使用的角色。BASARA技也是类似上杉谦信，在周围放出冰柱，冻住并伤害敌人，范围中等，速度快，对大群敌人非常实用。



枪之又左·前田利家

出现条件 使用浓姬统一全国后出现

武器一览 巨枪安达太良、巨枪武藏、巨枪赤城（炎）、豪枪大和、云海无尽（炎）、金枪笛

固有技	
去吧，鹰！	与阿松的同名固有技效果相同，召唤老鹰攻击前方敌人
本能的打击	向前横击并且横扫大枪，发动速度较慢，有吹飞效果
野生的斩击	将敌人挑飞到空中，带有火属性，威力大，发动速度比较慢，有较长时间硬直
炎之跳跃	跳到空中然后用武器向地面猛击，产生大范围爆炸，攻击力上佳，在空中时有无敌判定，适合清场用
去吧，鹰们！	与阿松的同名固有技效果相同，“去吧，鹰”的加强版，放出数只老鹰攻击前方的敌人，范围加大

人物点评 使用长兵器，攻击范围不错，速度也可以令人满意，是比较容易使用的角色。但是一套普通攻击打完之后会做出将枪扛到肩膀上的炫耀动作，硬直时间很长，容易遭到反击，所以尽量不要打完一套攻击。各种固有技性能一般，实用性不甚高。BASARA技是向前吐出火焰，攻击力不错，但是只能攻击前方大约60度扇面内的敌人，而且使用时不能转向。

国境防卫战

出现条件	使用任意势力随机出现（本国遭到攻击）
胜利条件	坚守城门一定时间
失败条件	玩家使用角色死亡、城门被攻破
特别恩赏事件	击破全部四个防卫队长
敌方武将	无

■限定时间内国门死守！

本关地图狭小，战斗时间也很短。战斗开始数秒之后，会出现“坚守城门四分钟”的提示，此时会不断出现敌方的强袭部队。强袭部队以铁柱兵、大锤兵为主力攻打城门，如果城门耐久度下降到零则战斗失败（耐久度显示在画面右上角）。A、B、C、D四点各有一个敌方防卫队长，全部击破可获得特别恩赏。此外E、F两点各有一个木箱，其中可获得玉手箱。在限制时间只剩下一分钟时屏幕上会出现倒计时，而当倒计时只剩下45秒时出现的最后一批强袭部队队长（共四个）会掉落玉手箱，因此本关可获得6个玉手箱。由于本关时间很短、没有强力敌方武将，所以很适合用来收集道具。推荐方法是一开始就前往E、F两点拿到玉手箱(可以顺路消灭防卫队长)，然后据守城门，在最后一批强袭部队出现后迅速将其击破。另外也可以考虑装备增加玉手箱获得量的道具，进一步提升收集效率。



川中岛谋略战

出现条件	使用织田以外的势力攻打武田信玄
胜利条件	击破武田信玄
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	击破传令兵
敌方武将	武田信玄、真田幸村，猿飞佐助

■对决武田信玄！八幡原谋略攻防战

我方本阵和武田本阵分别位于地图的最南端和最北端。真田幸村和猿飞佐助则分别据守于A点与B点。如果从正面攻击真田幸村并将其击破的话，会出现敌方传令兵向武田本阵移动。如果能够在传令兵到达武田本阵之前将其全部击破（共有三个）便可获得特别恩赏。传令兵移动速度很快，而且在C点会分为三路行动。想要追上他们，应该全速前进，在C点选择最左边的直路，速度够快的话就能在D点阻截到传令兵。如果未能成功阻截传令兵，则会发生武田本阵转移事件，武田信玄将转移到B点与猿飞佐助合兵一处。如果一开始直接向B点进发，并且通过武田本阵绕到A点的真田幸村背后开门，则不会发生传令兵事件。另外战斗开始一段时间之后会发生八幡原浓雾事件，击破猿飞佐助可以驱散浓雾，不过此事件对于战局并没有太大影响。



春日山城攻城战

出现条件	使用武田以外势力攻打上杉谦信
胜利条件	击破上杉谦信
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	无
敌方武将	上杉谦信，春日

■山城绝地猛烈攻势！



本关一开始道路就分为两条，其中一条路程较近，但是有众多盾牌兵和弓箭兵把守，难度较大。在此之后的也有几个地方情况与之类似。女忍者春日在A点据守，她的动作很快而且行动飘忽，与她对战有一定的难度。将其击退一次后，她会撤退到B点。在B点的战斗更加激烈，此时她会带领大群忍兵出阵，实力比起一般的杂兵来要高出许多，如果不小心行事的话在高难度下很容易便会阵亡。这里建议先把忍兵全部清光再与她对敌。空中的忍兵会投掷炸弹，也会带来不小的麻烦，可以用跳跃△攻击将他们击落。与春日的对战尽量使用背后攻击，同时多多注意她的远程攻击固有技。最后的上杉谦信虽然实力也颇为不俗，但是比起春日来还是要容易对付多了。多多注意他(她)的冰属性攻击就不难取胜。



最北端一揆镇压战

出现条件	使用任意势力攻打伊月
胜利条件	击破伊月
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	无
敌方武将	伊月

■冰雪世界中的镇压战争！

本关难度不高，敌人除伊月之外都是大众脸。在地图的A、B、C、D、E等五个位置都会出现大量敌人伏兵，要稍微注意一下。伊月首先会在F点镇守，将其击败一次之后她会撤退至E点，必须将她再次打败才能过关。伊月可以说是本关唯一的难点，她使用巨锤攻击，很多招式无法防御。而且在高难度下她的武器带有冰属性，会不断将玩家冻住，十分难缠。对付她最好的方法是拉开一段距离，耐心等待她使用硬直较大的招式（例如跳起之后从空中用锤子猛砸地面）并且落空之后，再上前痛殴之。

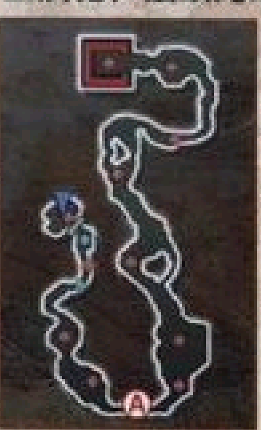




折上原追击战

出现条件	使用任意势力攻打伊达政宗
胜利条件	击破伊达政宗
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	成功追截伊达政宗
敌方武将	伊达政宗

■疾驰！独眼龙政宗大追击



一开始就是与伊达政宗单挑，取胜之后政宗会骑马逃亡，想要得到特别恩赏就必须在政宗归还本阵之前追上他。前面不远就有一匹马可以骑乘用以追击。靠近马匹按×键上马，在马上可以按□键攻击。按△键向前加速，按○键则是最大加速，需要消耗BASARA槽。首先利用攻击杂兵来积蓄BASARA槽，当然在前面单挑的时候已经预先蓄满了BASARA槽的话更好。在A点的桥上会有大批盾牌兵，直接冲是冲不过去的，此时就应该按下○键加速，可以撞开盾牌兵。骑行的过程中要随时注意调整视角，确保按照正确的路线前进。追上政宗之后靠近攻击，将他打落。接下来他便不会继续逃跑了，可以先去清理其它敌人。

小田原城包围战

出现条件	使用任意势力攻打北条氏政
胜利条件	击破北条氏政
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	巨大门爆破成功
敌方武将	北条氏政

■小田原城巨大门爆破！

在A点的大门前会发生“小田原城巨大门”事件，随后在B点会出现我方爆破兵，必须回到B点，将爆破兵护送到大门前才能炸开通路继续前进。如果爆破兵遭到敌人的攻击而死亡的话，就要回去再护送一个新的爆破兵。想要得到特别恩赏就必须一次成功，因此建议先不要急着返回B点，首先将AB两点之间的敌兵大致清理干净，然后再开始爆破兵护送工作。北条氏政本阵中有很多盾牌兵固守，建议先将他们清理一下，否则在对BOSS战时会造成不小的麻烦。另外，在C点处可以拿到数个玉手箱，但是通往C点的路上有众多铁柱兵和铁球兵拦截，由于道路狭窄，很难躲闪开来，要小心应付。



长筱反击战

出现条件	使用织田势力攻打武田信玄
胜利条件	击破武田信玄
失败条件	玩家使用角色死亡/本阵崩坏
特别恩赏事件	击破真田幸村、猿飞佐助
敌方武将	武田信玄、真田幸村、猿飞佐助

■武田军无敌骑兵来袭！



本关开始后会发生“武田军骑兵进击”事件，出现大量骑兵冲击我方本阵。地图上的黄点表示骑兵队长，每当有一个骑兵队长冲入最南端我方本阵，本阵耐久度便会下降。耐久度下降为零时则战斗失败。骑兵速度极快，正前方有很强攻击判定，除了几个出招速度快的角色之外，几乎不可能从正面阻截。而且这里骑兵部队是无限出现的，所以不要与他们恋战，迅速到A点击破真田幸村便可中止骑兵部队出现。猿飞佐助在B点镇守，再击破他便可获得特别恩赏。注意猿飞佐助颇为棘手，尤其是分身攻击很难应付。如果他发动分身的话，建议暂时先避开，等他恢复正常状态再做反击。武田信玄也有很强实力，尤其是向前方地面放出石柱的招式（不动如山）无法防御，与他对战应该灵活跑动，多做死后攻击。

三方原强袭战

出现条件	使用任意势力攻打德川家康
胜利条件	击破德川家康
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	击破本多忠胜
敌方武将	德川家康、本多忠胜

■苦战！人间兵器本多忠胜起动

战斗一开始就会在A点遭遇本多忠胜。忠胜号称“战国最强”，攻防能力比起其他武将来要高出数个档次，与之作战一不小心便会阵亡，没有信心的话还是绕过他去直接攻击德川家康吧。不过忠胜虽勇，但是速度较慢，动作不是很灵活。想要击倒他，有两个较为简单的方法：一是每次普通攻击两至三下之后就停手不打，这样收招硬直时间就会较短，当忠胜向后躲避时就可以向前追打，如此重复。二是注意利用忠胜动作较慢而且很有规律的特点，注意防御他的进攻，当他一套连招用完之后进入硬直状态时再做反击。比起其他速度快、攻击动作诡异的角色来（例如猿飞佐助等），防御忠胜的攻击并非难事。击倒他便可获得特别恩赏了。



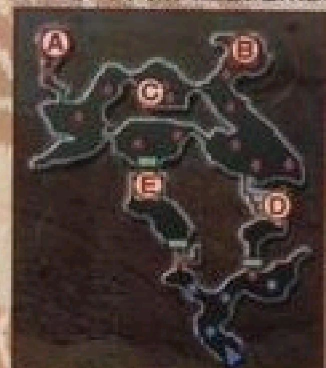
—战国最强本多忠胜，相当于无双中的吕布。

姉川分断战

出现条件	使用任意势力攻打前田利家
胜利条件	击破前田利家
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	阻止前田利家、阿松会合
敌方武将	前田利家、阿松

■战国最强夫妇合流阻断！

本关战斗开始后不久便会出现前田利家和阿松开始移动、准备合流的事件。两人的初始位置分别位于地图东北角和西北角的A、B两点。如果不加以拦截的话，两人将在C点附近会合。要拦截两人，可以从两边的道路前进，东边的路D点是一处弯折较多的木桥，而且有不少弓箭兵把守，从这里走的话比较容易浪费时间。建议走西边的路，从E点处通过。利家和阿松两人行动的速度较快，如果使用某些速度慢的角色的话（例如本多忠胜、萨比）很难赶上，最好装备有加快移动速度的韦驮天卷道具。由于击破利家就会直接结束战斗，所以想要获得更多恩赏和道具的话就要先击破阿松，接下来清理一下地图上其他的敌人再去与利家作战。



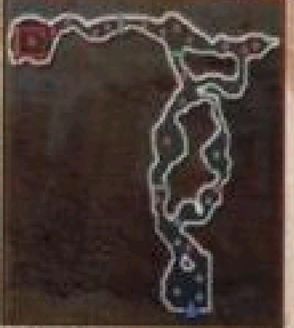


桶狭间奇袭战

出现条件	使用任意势力攻打今川义元
胜利条件	击破今川义元
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	无
敌方武将	今川义元

■雨中奇袭！战国情势转折点

没有什么特点的一关。开始战斗后会发生今川军士气低下、陷入混乱的事件，敌军会处于恐惧状态而跌倒在地（究极难度下影响不明显），所以可以一路杀过去不会有什么太大的麻烦。如果我军部队崩坏的话今川军士气会有所恢复，一段时间后便会完全恢复。有几处道路分为两条，但无论选择哪一条都没有什么太大的差别。进入今川军本阵之前会有一些铁柱兵阻截，要稍微注意一下。今川义元也并没有什么特别强力的招式，应该可以轻松对付。总的来说是难度极低的一关。







本能寺决战

出现条件	使用任意势力攻打织田信长
胜利条件	击破织田信长
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	击破全部防卫队长
敌方武将	浓姬、森兰丸、织田信长

■本能寺炎上！第六天魔王陨落

本关地势狭小，敌人数量众多，尤其是弓箭兵、枪兵数量不少。三个敌将都有远程攻击方式，如果和他们拉开距离的话往往会被偷袭。其中森兰丸驻守于A点，浓姬则在B点。特别要注意与浓姬的战斗，她本人属于远程型角色，而附近也有大批枪兵，贸然突入的话很容易被连射，场面会非常狼狈。最好先把外围的杂兵清理掉再与浓姬作战。抓住她近身攻击较弱的特点，尽量保持贴身作战，多多使用死后攻击。织田信长本人的实力也相当不俗，无论是近距离还是远程都有比较强力的招式。尤其要注意他向地面放出尖刺破防的招式（厄炎之棘），此招会造成很大的硬直，一旦被击中的话就很容易被信长追打。进入信长所在位置之后房门就会关闭，场地狭小而且无法逃离，战斗还是很有难度的。好好利用房间中的几个木箱，得到饭团补充体力。



山崎歼灭战

出现条件	使用任意势力攻打明智光秀
胜利条件	击破明智光秀
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	阻止明智光秀在天王山布阵
敌方武将	明智光秀

■人魔明智光秀之绝路！

本关我军本阵在地图西南角，而明智光秀本阵则在地图西北角。当赶到A点并击破守卫武将发生渡河事件之后，明智光秀便会开始向天王山据点（B点）进军。如果能够在明智光秀到达天王山据点之前将其击破便能获得特别恩赏，想要成功阻截光秀的话最好使用速度较快的角色。不过直接击破光秀的话就不能去清理地图上其它的敌将了，得到的道具和武勋也就会少一些，就轻就重自己衡量吧。如果明智光秀成功到达天王山据点并且布阵，就会出现大批明智军援军从C、D等方位包围过来，战斗难度有所提升。明智光秀对身体左右两侧的攻击判定很弱，可以绕到他侧面进行攻击。注意高难度下他的武器带有暗属性。





高松城水攻战



出现条件	使用任意势力攻打毛利元就
胜利条件	击破毛利元就
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	无
敌方武将	毛利元就

■战国第一智将毛利元就突袭！

本关的通道被很多木栏、城墙所隔断，需要绕行。战斗开始后，毛利元就并不会出现，而必须首先击破毛利军六员武将。所需击破的武将会在小地图上以闪光点的方式表示出来。地图上的绿色部分是我军大门，遭到敌人一定程度的攻击之后便会崩坏。不过实际上这并不影响战局，并不会因为大门遭到破坏而导致战斗失败，反而会使通道更加顺畅一些，所以完全不必担心。消灭六员敌将之后毛利元就便会出现，将他打倒就能过关了。另外还需要注意的是本关地面上安装了很多旋转的木桩机关，靠近墙壁的位置也有尖刺机关，一旦靠近就会被打中而损失大量体力，并且有吹飞效果，行动中一定要注意。



萨比城攻略战

出现条件	使用任意势力攻打萨比
胜利条件	击破萨比
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	无
敌方武将	萨比

■"爱的传教士"波乱！



——萨比城攻略战是颇有难度的一关

此关难度颇大。敌人包括各式兵种，爆破兵、铁球兵、弓箭兵等等配合攻击，而且很多地方地势狭窄无法躲闪，会造成很大的麻烦。在A点和B点都会出现伏兵，必须将伏兵队长消灭之后才能继续前进。在C点区域则有很多旋转刀刃、尖刺等机关，配合一些行动速度很快的忍兵和爆破兵，如果贸然冲入的话很有可能阵亡。此外本关中还有数量不少的机械萨比，他们的威力也颇高，多个同时出现的话打起来颇有些吃力。在B点的伏兵中还包括一个巨型木骑。最后的本阵中除了萨比之外还有数量众多的铁球兵和机械萨比，尤其是高难度下在混战中所造成的伤害极为可怕，所以一定要灵活跑位，避免被层层包围。另外在D点可以拿到不少玉手箱。

川中岛合战

出现条件	使用武田势力攻打上杉谦信
胜利条件	击破上杉谦信
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	击破春日
敌方武将	上杉谦信、春日

■军神之斗！川中岛最激合战

本关我军本阵和上杉军本阵分别位于地图最北端和最南端。我军本阵门口有一匹马可以骑乘。突入上杉军本阵并且击破上杉谦信之后，会发现这只是谦信的替身，而谦信的真身则会转移到地图北端A点，我军本阵附近，并且出现我军本阵危机的消息。不过由于本游戏并不会因为本阵遭到攻陷而导致GAME OVER，所以完全可以无视。与此同时，春日也会出现在地图南端的原上杉本阵中对玩家角色进行伏击，如果击破她的话可以获得特别恩赏。接下来只要再赶到上杉真身所在位置将其打倒就可以了。利用马匹提升移动速度可以节约不少时间。



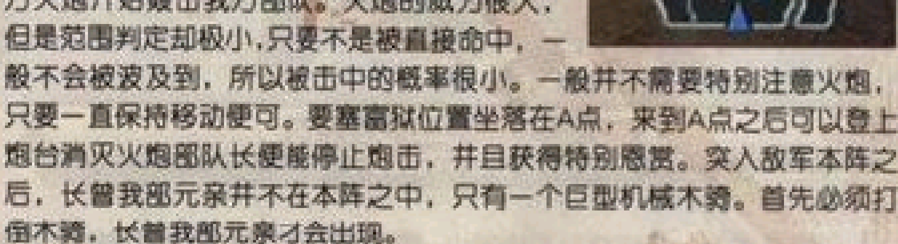
四国上陆战



出现条件	使用任意势力攻打长曾我部元亲
胜利条件	击破长曾我部元亲
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	攻占要塞富狱
敌方武将	长曾我部元亲

■炮战！滩头疾袭登陆

本关类似于"抢滩登陆战"，需要突破敌人的防线直冲本阵。滩头被很多栅栏所阻隔，不能直接通行，只能找到栅栏的缺口处通过。开战一段时间之后会发生要塞富狱炮击事件，敌方火炮开始轰击我方部队。火炮的威力很大，但是范围判定却极小，只要不是被直接命中，一般不会被波及到，所以被击中的概率很小。一般并不需要特别注意火炮，只要一直保持移动便可。要塞富狱位置坐落在A点，来到A点之后可以登上炮台消灭火炮部队长便能停止炮击，并且获得特别恩赏。突入敌军本阵之后，长曾我部元亲并不在本阵之中，只有一个巨型机械木骑。首先必须打倒木骑，长曾我部元亲才会出现。



最南端平定战

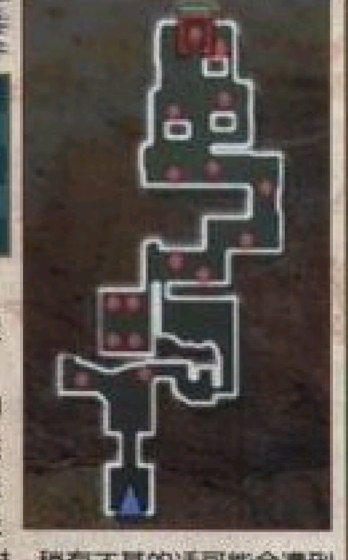
出现条件	使用任意势力攻打岛津义弘
胜利条件	击破岛津义弘
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	岛津义弘成功诱出
敌方武将	岛津义弘

■谋略！"鬼岛津"伏击战



历史上的岛津义弘号称"鬼岛津"，擅长使用伏兵战术，因此本关也是要对付众多伏兵。首先岛津义弘本人并不会上场，要消灭16支伏兵部队之后他才会参战。伏兵部队隐藏在地图各处，只要接近其伏击范围就会出现。这里要注意只要击破地图上以红点标注的部队，无论是有名武将还是普通的部队长均可。整个战场上的伏兵部队实际上不止16支，所以并不会很难达成。消灭16支伏兵之后，岛津义弘便会出现在A点附近，而其他尚未引发的伏兵也会一起出现。对付岛津义弘可以利用他攻击范围小的弱点与之周旋，但要小心他的攻击力很高。如果没有成功消灭伏兵，经过一段时间之后岛津义弘也会自动出现，但是那样的话就无法得到特别恩赏。

本能寺之变



出现条件	使用织田信长、浓姬统一全国后自动追加
胜利条件	击破明智光秀
失败条件	玩家使用角色死亡
特别恩赏事件	击破全部防卫队长
敌方武将	明智光秀

■突破包围！本能寺逃生

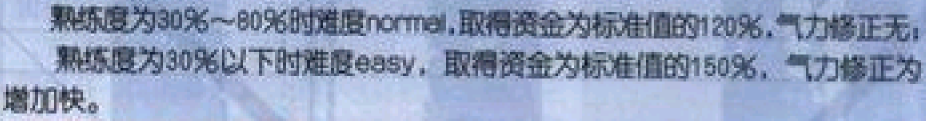
本关的地图和"本能寺决战"是一样的，只不过方向倒过来而已，需要从最内部一直杀出，并最终打倒明智光秀。这一关还是要注意地形的限制，小心在狭窄的通道中遭到弓箭兵和铁球兵的合击。另外本关的爆弹兵数量极多，一定要小心前进，稍有不慎的话可能会遭到连环爆炸，如果是在高难度下很有可能直接一命呜呼。不过敌兵数量众多也有一个好处，就是积蓄BASARA槽的速度较快。活用各种固有技和BASARA技就一定能够成功脱出。





作为α系列的完结篇,本作各方面都有明显进步,四主角的设定及分歧路线的选择使游戏内容相当充实。本期由于截稿日期及版面的限制只能奉上部分攻略,下期将奉上彻底补完攻略以及详细研究!

□文责/无无 北斗



系统要点解说

★小队系统



已逐渐成为α系统核心系统的小队系统依然健在，其基本规则是4台机体组成小队，小队间按技能可进行援护攻击/防御，小队长是小队的主要行动代表，他的特性将决定小队的行动基准及附加能力。另外在攻击敌人小队时，只有武器后标有“ALL”的武器才能攻击敌小队中所有成员。

★自动编成

新的小队要素，由电脑自动编组小队，在实行前所有已编成的小队都会解散。编成标准有三：

バランス：注重小队间队员能力的平均；

パワー：优先编组攻击力高的机体；

スピード：优先编组移动力高、运动性高及驾驶员有“加速”精神的机体。



★自动编入

同样是新的编成要素，以指定小队为目标自动编入符合条件的机体。编入条件有6项：

移动力重视：编入移动力高的机体；

攻击力重视：编入攻击力高的机体；

防御力重视：编入防御力高的机体；

特殊能力：编入拥有指定机体能力的机体；

特殊技能：编入驾驶员拥有指定人物能力的机体；

精神コマンド：编入驾驶员拥有指定精神的机体。

★“歌”系统

来自超时空要塞的系统。“歌”可使特定的敌人撤退，还可提升我方能力。但唱歌需要“歌EN”，取得方法是回避敌人攻击或唱歌成功命中，这种EN是不能够通过补给来回复的。当歌EN数值比较高的时候，歌的效果会增加，当歌EN数值高到一定程度时，驾驶员可装备特殊PARTS“サウンドブースター”来提高自身能力。“歌”的主要用途有以下几种：

提升我方能力：根据使用不同曲目来提高我方驾驶员的各种能力；

给予プロトデビルン伤害：プロトデビルン用通常的武器是伤不得它分毫的，但歌可以有效地给予此种敌人伤害；

攻击バローター兵：歌可以有效地降低バローター兵的气力，当其气力下降到一定程度之后就会撤退，此时可以像平时打倒敌人一样取得经验值和金钱。

★熟练度与关卡难度的关系

熟练度值为现行关卡数X80%以上时关卡难度为hard，取得资金为敌机的标准值，气力修正为增加慢；

熟练度为30%～80%时难度normal，取得资金为标准值的120%，气力修正无；

熟练度为30%以下时难度easy，取得资金为标准值的150%，气力修正为增加快。

★不得不说的巨神伊迪安

F之后再度降临的伊迪安依然要刺激我们脆弱的神经，其伊迪安能量依旧分为5个阶段：

第1阶段　通常状态

第2阶段　攻击、防御上升，特殊能力“イデバリア”开始发动

第3阶段　攻击、防御上升

第4阶段　攻击、防御上升

第5阶段　EN变为无限，此时如再满足一定条件则可使用传说中的イデオンソード与イデオンガン了，MAP兵器威力达到9999且射程无限还敌我不分，如果在游戏中运用不当极有可能导致全军覆没，切记切记……



人物特技一览

技能名称	学习消耗PP	作用
气力+（回避）	70	回避敌人攻击后气力+1
气力+（命中）	70	攻击命中敌人后气力+1
气力+（ダメージ）	70	被敌人击中后气力+2
气力+（击破）	70	我方任何一人击坠敌方机体或者消灭敌方小队后气力+1
Eセーブ	150	武器的EN消费量为通常的80%
Bセーブ	150	武器残弹数变为1.5倍
ラーニング	100	战斗时，小队成员能获得和小队长相同的PP点数
连携攻击	200	参与援护攻击时必是必杀攻击
支援攻击	150	参与小队攻击时攻击力增加50%
集束攻击	200	使用全体攻击时，如出现因敌方小队由多台机体组成而造成攻击力下降的话，伤害增加最终判定伤害值的10%
见切り	150	气力130以上时命中率/回避率和必杀率上升10%
ガード	150	气力130以上时机体受到的伤害变为80%
切り払	25	实弹及刀剑类攻击无效化，发动几率由该技能等级和攻防双方的技量差决定
シールド防御	25	盾防御减少伤害的40%，被攻击时选"防御"则一定会发动，其他情况下发动几率则由技能等级和攻防双方的技量差决定
底力	25	HP值减少到一定程度后发动，根据技能等级提高命中率/回避率/装甲值和必杀
カウンター	25	被攻击时选择"反击"则有一定几率先行攻击对手，技能等级越高发动几率越大

技能名称	学习消耗PP	作用
援护攻击	100	对邻接小队的小队长提供援护攻击，由技能等级决定一回合中可发动援护的次数
援护防御	100	对同小队机体提供援护防御，由技能等级决定一回合中可发动的次数
SPアップ	25	提高SP的最大值
斗争心	80	出击时气力+5
战意限界	70	出击后第2回合起每回合气力+2
气力限界	100	气力的上限值变为170
修理技能	80	使用修理指令的时候恢复的HP增加为1.5倍
补给技能	100	能够移动之后再使用补给指令
サイズ差补正无视	150	不会产生因体积差而造成的攻击力降低
ニュータイプ	–	命中率、回避率上升，增加NT专用武器的射程，技能等级越高效果越高
强化人间	–	命中率、回避率上升，技能等级越高效果越高
念动力	–	命中率、回避率上升，念动力场的效果加强，技能等级越高效果越高
超能力	–	命中率、回避率和必杀率上升，技能等级越高效果越高
勇者	–	命中率、回避率、装甲值和必杀率上升，技能等级越高效果越高
指挥官	–	提高指挥范围内我方机体的命中率和回避率
SEED	–	气力140以上发动，命中率、回避率、攻击力增加10%
野生化	–	气力130以上发动，最终攻击力变为原来的1.25倍
天才	–	命中率、回避率和必杀率上升20%
极	–	气力130以上发动，命中率、回避率和必杀率上升30%
强运	–	打倒敌方机体时获得资金为1.2倍
SP回复	–	每回合自动回复10点SP值
精神耐性	–	使P属性武器的特殊攻击效果无效
2回行动	–	一回合内可行动两次

机体特技一览

技能名称	效果
HP回复（小）	每回合开始时恢复HP最大值的10%
HP回复（中）	每回合开始时恢复HP最大值的20%
HP回复（大）	每回合开始时恢复HP最大值的30%
EN回复（小）	每回合开始时恢复EN最大值的10%
EN回复（中）	每回合开始时恢复EN最大值的20%
EN回复（大）	每回合开始时恢复EN最大值的30%
S2机关	EN回复+50%
マジンパワー	气力130以上发动，最终攻击力变为1.25倍
ゼロシステム	气力140以上发动，机师的命中、回避+20，格斗、射击、防御、技量+10
システムLIOH	气力130以上发动，搭乘的机师格斗·命中·技量+20。发动时特殊能力的文字变成绿色
ジャミング机能	所属小队全员命中率·回避率+10%
分身	气力130以上发动，50%的几率完全回避敌人的攻击
ムートロン开放	气力140以上发动，ライディーン的能力上升同时可使用封印的武器
プロトデビルン	气力100以上发动，全属性伤害减轻50%，“直击”无效
暴走	控制不能状态，不分敌我地进行无差别强力攻击
ビームコート	射击系BEAM武器攻击伤害-700
Iフィールド	射击系BEAM武器攻击伤害-850，同小队其他机体伤害-450
Iフィールド△	射击系BEAM武器攻击伤害-1000，同小队其他机体伤害-500，气力110以上发动

技能名称	效果
ABフィールド	射击系BEAM武器攻击伤害-900，气力110以上发动
プロテクトシェード	对自机1600以下、同小队800以下的伤害无效，气力100以上发动
プロテクトウォール	对自机1800以下、同小队900以下的伤害无效，气力100以上发动
ソンダーバリア	完全抵挡2500点伤害，气力110以上发动
PS装甲	BEAM系武器以外的攻击-2000
TP装甲	BEAM系武器以外的攻击-3000
耐弹装甲	BEAM系武器以外的攻击-1500
念动フィールド	每升1级增加200点防御，对全属性攻击有效，气力110以上发动
超念动フィールド	全属性伤害-2000，特技念动力达到LV5时发动
グラビティ·テリトリー	对自机1500以下、同小队750以下的伤害无效
イデバリア	全属性攻击自机伤害-1000，同小队机体伤害-500
イナーシャルキャンセラー	对自机1500以下、同小队750以下的伤害无效，气力110以上发动　　5
ピンポイントバリア	伤害-1000，气力110以上发动
ネッサーバリア	完全抵挡1300以下的伤害，气力110以上发动
ATフィールド	对自机3000以下、同小队机1500以下的伤害无效，同步率达到51%以上时效果上升，气力100以上发动
ATフィールド（强）	对自机4000以下、同小队机2500以下的伤害无效，气力100以上发动
ラミネート装甲	对自机伤害2500以下的BEAM系攻击完全无效
エネルギー偏向装甲	对自机2500以下、同小队2000以下的BEAM系攻击无效
ジェネシックアーマー	伤害-1000　　10
ジェネレイティングアーマー	2000以下伤害无效
ディフレクトフィールド	自机·同小队机体伤害-1500
マインドブロック	气力下降、SP吸收、精神禁止的特殊效果无效化
コクピットブロック	能力下降、行动不能的特殊效果无效化
エナジーブロック	EN下降、EN吸收的特殊效果无效化
ウェポンブロック	攻击力下降、射程下降、命中下降的特殊效果无效化
ファンクションブロック	运动性下降、装甲下降、移动力下降的特殊效果无效化
パイロットブロック	气力下降、SP吸收、精神禁止、能力下降、行动不能的特殊效果无效化
ロボットブロック	EN下降、EN吸收、攻击力下降、射程下降、命中下降、运动性下降、装甲下降的特殊效果无效化
フルブロック	所有的特殊效果无效化
盾装备	可发动盾防御技能，但机体必须装备有盾
剑装备	可发动切り払技能，但机体必须装备有剑
补给装置	可以使自己小队及周围小队的一人EN与残弹回复，回合开始时所在小队全员EN恢复10%
修理装置	可以使自己小队、周围小队全机HP回复，回合开始时所在小队全员HP恢复10%

关卡攻略

第1话　超级系男主角

【斗志、炎に燃ゆる】

胜利条件 敌全灭　**败北条件** 我方任一成员被击坠

熟练度 3回合之内全灭敌人

我方初期配置 ガオガイガー（凯）、炎龙、冰龙、ゴルディマーグ

敌方初期配置 ヨエラ×6　**我方增援** 初期敌全灭：雷凤（トウマ）

敌方增援 初期敌全灭：ヨエラ×3

取得强化芯片 ヨエラ：プロペラントタンク×1

过关后加入机体 雷凤（トウマ）、ガオガイガー（凯）、炎龙、冰龙、ゴルディマーグ

开场第一关居然没有万能侠，而是换成了勇者王，可见本路线的偏重方向。不过这些敌人也是够弱，基本是一下一个，对于勇者王这些机体的攻击

力来说实在是对不上牙。勇者王ガオガイガー还有防御罩，根本不会受到什么伤害。初期敌人全灭后敌人出现3个增援，之后主角登场。这些增援离大部队比较远，正好交给主角自己料理，顺便先升几级。

第1话 真实系女主角

【シークレット・ミッション】

胜利条件 サラミス改以外敌人全灭

败北条件 1、主角机被击坠；2、サラミス改被击坠

熟练度 4回合内除サラミス改外敌全灭

我方初期配置 主角机一台

敌方初期配置 吉姆×2 トーラス×2 サラミス改×1

我方增援 击坠R-GUN后，科和卡缪登场

敌方增援 击坠除サラミス改外的全部敌人后R-GUN出现

作为电子侦察用的真实系主角机，女主角的机体运动性极高，初始情况下挂个"集中"基本上就没有敌人能够够到她了。再加上有副驾驶，相当于有两人份的精神值，所以本关的熟练度没有任何难度，对方战舰不用管即可。完成熟练度后ヴィレッタ会驾驶R-GUN登场，利用集中将其击坠后过关。

第2话 超级系男主角

【さらばGGG、さらば勇者】

胜利条件 敌全灭　**败北条件** 我方任一成员被击坠

熟练度 2回合之内消灭掉敌人4个杂兵

我方初期配置 雷凤（トウマ）、ガオガイガー（凯）

敌方初期配置 ZX-01、ZX-02、ZX-03、EI-05×2、EI-02×2

我方增援 初期敌全灭：キングジェイダー、グレートマジンガー、ビューナスA、钢铁ジーク、ビッグシューター

敌方增援 初期敌全灭：EI-05×2、EI-02×2

通关后取得芯片 プロペラントタンク×3、カートリッジ×3、リペアキット×3



敌人在后排的3个可以完全无视，全力攻打前面4个杂兵以取得熟练度，注意部队一定要移动迅速。打倒后出现剧情，勇者王被敌人灭掉，同时我军大部队出现！之后胜利条件变更。不过我方人数占绝对优势，除了钢铁ジーク比较弱之外其它人都可以猛冲一拨。尤其是J的攻击对敌人格外有效，最后调整好节奏，加上"应援"后让自己喜欢的角色来灭掉BOSS吧。

第2话 真实系女主角

【フラッシュ・デイ】

胜利条件 敌方战舰击坠　**败北条件** 我方战舰被击坠

我方初期配置 科小队 卡缪小队 バニング小队 战舰一艘

敌方初期配置 吉姆小队×1 ド・ベン・ウルフ小队×1 ザク・F2小队×1 ギラ・ドーガ小队×1 ゲルググ・M小队×1 敌战舰×1

熟练度 5回合以内将敌战舰击坠

我方增援 击坠敌一机后布莱德、阿姆罗以及捷多登场，ヨエラ出现后主角增援

敌方增援 敌战舰受损之后，ヨエラ×6

过关后取得芯片 プロペラントタンクX3、カートリッジX3、リペアキットX3

本关难度也比较低，一开始主角没有上场。击坠敌方一队机体后发生剧情，我方援军赶到，熟练度完成很轻松；注意敌方战舰受到我方攻击后有剧情，6架异星人机体ヨエラ作为敌方增援登场，同时主角在地图下方出现。ヨエラHP很少，一炮一个，最好在5回合内干掉敌方战舰之前先将所有敌人全灭，可以多赚取经验值。

第3话 共通路线

【逆袭！机界31原种】

胜利条件 敌全灭

败北条件 1.我方战舰被击坠、2.原种到达地图南端、3.J被击坠

熟练度 6回合内敌全灭

我方初期配置 全体角色、アルビオン（シナプス）、ラー・カイラム（ブライト）

敌方初期配置 机界原种×15　**我方增援** 第三回合：ジェイアーク

敌方增援 第三回合：ZX-03

想过关并不难，但要想要熟练度的话就要花点工夫。首先部队分为2队，一队由高攻击力的成员组成，在阻止敌人侵入的同时向西南移动；另一队则主要由攻击一般的真实系部队组成，他们的任务是分散去攻击敌人杂兵，防止敌人侵入。敌人有15个杂兵，有任何一个到达地图南端都会使任务失败。不过它们的射程都是2-8，所以我们可以积极地进行近身攻击。4回合敌人BOSS出现，血比较多也比较厉害，这时就让超级机器人们用了精神后猛攻吧。攻击顺利的话是完全可以在另一边部队消灭完杂兵时打倒BOSS的，6回合有点紧，需要从第一回合起就计算好行进方式。

第4话 共通路线

【地狱门、开く】

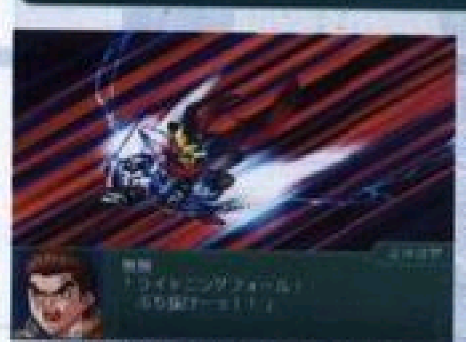
胜利条件 1.5回合以内我方战舰到达指定位置、2.5回合以内敌全灭

败北条件 1.我方战舰击坠、2.进入第6回合

熟练度 5回合内全灭敌人

我方初期配置 全员、アルビオン（シナプス）、ラー・カイラム（ブライト）

敌方初期配置 ムゲ小型空战メカ×8、ゼイ・ファー×8、ドリオン、デスラー、オコゼニア、スカールーク、マグナム×3、ズバンザー×2



如果只想过关的话就让主舰逃掉就好了，熟练度也不是很难拿，关键是要快。开始时射程内的敌人并不强，中间一排的敌人能力也一般，到这里一定要快速推进，不要耽误。真实系的机体对付这些兵就足够了，超级机器人们一定要快速行军，因为BOSS和后面几个血多的机体还是有一定实力的，要把高攻击力的机器人都调到这里快速攻击，如此才能有希望在时限内消灭敌人。

过关后会有一段SRX的情节，只是剧情而已，耗2回合就可以了。之后的剧情里SRX被敌人轰成了渣，女驾驶员也被掳走。

第5话 共通路线

【地球圈绝对防卫线】

胜利条件 敌全灭　**熟练度** 6回合以内完成关卡

败北条件 1.我方战舰击坠、2.任意我方成员被击坠

我方初期配置 全员、アルビオン（シナプス）、ラー・カイラム（ブライト）

敌方初期配置 ムゲ小型空战メカ×8、ゼイ・ファー×8、ムゲ战舰、マグナム×3、ブランブル、デスラー、オコゼニア、スカールーク、ブラックモンスター×2、ダリ×2、ガルンロール

我方增援 与ヴェサリウス交战后：メビウス<ゼロ>

敌方增援 敌机15机击坠后：ジン×12、ヴェサリウス、メビウス<ゼロ>出现后：シグー、ジン×2

通关后取得芯片 プロペラントタンク×3、カートリッジ×3、リペアキット×3

东南会出现援军，想要熟练度的话一开始就要在这里放几个会ALL攻击的兄弟蹲守。之后还是超级系的哥几个冲进去砍吧！想要速度的话就猛砍小兵，不过有个战舰如果把小兵都灭掉的话就会逃跑，这家伙打掉的话有很多钱，但想要熟练度的话又没有太多时间来打这个战舰……比较麻烦，大家选



择吧。之后传说中的ZAFT军出场，守了半天的厂，个兄弟不用多说，自是一顿海扁，他们也不是很厉害。但在メビウス<ゼロ>出现后登场的シゲー却绝对是个强敌，火力猛回避也高，命中要是差一点的角色很难打得到他。再加上他的火力猛，血少点的角色一不留神就会被灭掉。所以多用集中、必中等精神来打吧，千万别吝啬。打倒他后ヴェサリウス也会撤退，任务完成。

第6话 超级系男主角

【平和、遥か远く】

胜利条件 ヤマタノオロチ击坠　**败北条件** 任意我方成员被击坠

熟练度 5先消灭ヤマタノオロチ以外的全部敌人后，最后再消灭掉ヤマタノオロチ

我方初期配置 雷凤(トウマ)、グレートマジンガー(铁也)、ビューナスA(ジュン)、ガイガー(凯)、ボスボロット(ボス、ヌケ、ムチャ)、マイクサウンダース13世(マイク)、钢铁ジーク(钢铁ジーク)ビッグシューター(美和)

敌方初期配置 恐龙ジェット机×6、グレシオス、ザイ、ルゴン、ガルガ、サキ、ピン1号、オベリウス、ギャオ、サイコベアー、トルケーン、バド、幻魔要塞ヤマタノオロチ(ミマシ)

取得强化芯片 ミマシ击坠得到チョバムアーマー

通关后加入机体 ガイガー(凯)、マイクサウンダース13世(マイク)

本关还是比较麻烦，最好改一些主力机体的武器后再出战。敌人还是比较多的，如果想拿熟练度还是需要兵分两路，各自猛攻一条线。因为任意一个我方被打倒都会GAME OVER，所以一旦有危险一定要及时回复。敌人杂兵不是很棘手，快速消灭后两队再回到中央合力攻打ヤマタノオロチ，一定要多用精神再猛力攻击，如此才有胜算。

第6话 真实系女主角

【ザ・ビギニング】

胜利条件 4回合内主角机到达指定地点；第一个条件达成后胜利条件改成敌全灭

败北条件 1、5回合内未达成胜利条件；2、我方任何机体被击坠

熟练度 4回合内敌全灭且主角指定地点到达

我方初期配置 主角 克劳泽

敌方初期配置 吉姆×4 穆×1 大西洋联邦战舰×1

我方增援 扎夫特快速舰×1 扎夫特杂兵×2

敌方增援 吉姆×4 穆×1 大西洋联邦战舰×1

完成胜利条件很容易，但要拿到熟练度的话就需要面具男克劳泽的“帮忙”了，两台机体同时挂上“集中”往前冲的话，可以轻松拿到熟练度，但注意经验值还是尽量给主角——反正和面具男一帮人等迟早得反目。完成初期胜利条件后敌我双方都有增援，但别指望我方的垃圾援兵，让主角和面具男冲上去K即可，只有3个回合给我们赚经验值，之后强制剧情，上演基拉同学逆天第一步——驾驶强袭高达。

第7话 超级系男主角

【燃えろ宙!妖花フローラの挑战】

胜利条件 敌全灭　**败北条件** 任意我方成员被击坠

熟练度 我军增援抵达后5回合内全灭敌军

我方初期配置 ジークヘッド（钢铁ジーク）

敌方初期配置 ギララ、ギャオ、ババン

我方增援 事件后：光龙、暗龙、ビッグシューター、

初期敌全灭后 小队×3

敌方增援 初期敌全灭：恐龙ジェット机×6、ギロ、ズー、トリケーン、オベリウス、ゴーグラー、グレシオスゼン1号、ババン×2、サイコベアー、ズガール、幻魔要塞ヤマタノオロチ

取得强化芯片 ブースター、スラスターモジュール、防尘装置、スクリューモジュール

开始时有一段钢铁ジーク的小剧情，消灭掉3个敌人后进入正式关卡。此时敌我双方的大部队都会到来，敌人的阵型保持得还是比较好的，冒进的话会遭到迎头打击，还是步步为营比较好。BOSS和上一关一样，没什么新意，老套路就搞得定了。基本上只要推进得不是太慢，都可以在5回合内完成，这个熟练度基本是白送的。

第7话 真实系女主角

【ワンズ・ジャスティス】

胜利条件 我方任何机体到达指定地点

败北条件 我方任何机体被击坠

熟练度 5回合内敌全灭且任何一机到达指定地点

我方初期配置 主角 克劳泽全部部队 阿斯兰等四小强 张五飞 卡多鲁

敌方初期配置 吉姆×4 トーラス×3 ギラ・ドーガ×3

我方增援 无

敌方增援 敌人第一机后出现 ギラ・ドーガ×4 扎古2·F2 ×3 大魔2 ×2 ゲルググ·M×1



地图和熟练度达成条件与上关完全一样，初期我方机体就很多，而且都是比较强力的角色，但要注意向目的地移动的过程中上方会出现大量敌军增援，所以需要同时分兵对付右边和上方。建议把强力机体向上移动，最好是有可以攻击敌整支小队武器的机体，再挂上精神，轻松搞定。

第8话 超级系男主角

【立ち上がれ！勇气ある者达】

胜利条件 （初期）敌全灭；（剧情后）ZX-02击坠

败北条件 任意我方成员被击坠；（剧情后）1.凯被击坠、2.J被击坠

熟练度 我军大部队出击后5回合内敌全灭

我方初期配置 マイクサウンダース13世（マイク）

敌方初期配置 EI-15、EI-20、EI-02

我方增援 事件后，小队×3+ジェイアーク 我方小队出击后2回合，炎龙、冰龙、ゴルディマーグ、ビッグボルフォッグ

敌方增援 事件后，EI-05×4、EI-02×4、EI-15×4、EI-07×4、ZX-02；我军出击后2回合：トルケーン、オベリウス、ゴーグラー、グレシオス、バババン×2、ルゴン×2、ギララ×2、ギャオ×2、幻魔要塞ヤマタノオロチ

取得强化芯片 イキマ击坠得到アナライザー、ZX-02击坠得到バイオセンサー

通关后加入机体 ガオガイガー、炎龙、冰龙、ゴルディマーグ、ビッグボルフォッグ

开始时攻击マイク就会发生剧情，之后敌人的援军就会出现。此时的作战要稳妥，不要冒进，好在敌人也不是很强。当大部队来到的时候就比较轻松了，敌人的大头援军会在东南方向出现。基本上除了BOSSZX-02之外没有什么特别强的敌人，所以在扫清敌人杂兵后就可以用精神专心地和BOSS过招了。

第8话 真实系女主角

【インビジブル・イントルーダー】

胜利条件 1、坚持6回合；2 、敌全灭

败北条件 我方任何机体被击坠

我方初期配置 主角 克劳泽 张五飞部队 阿斯兰部队 伊扎克部队 快速舰

敌方初期配置 吉姆×6 捷多小队 普露小队 西罗小队 迪奥小队 ビーチャ小队

我方增援 无　**熟练度** 全吉姆击坠

敌方增援 击坠4架吉姆后增援大天使号 基拉小队 卡缪小队 艾玛小队

取得强化芯片 击落Z高达(アポジモーター)，击落STRIKE(对ビームコーティング)

本关熟练度容易拿：吉姆就那么几台，分布在最前线还傻乎乎的冲得最

快，一开始先派机动力高的机体分散出去将熟练度拿到手再说。不过本关作为敌人登场的这些角色都是自己今后的伙伴，实力强劲，所以在己方出去的尖兵拿完熟练度后建议进行收缩防御；如果能够配合好精神使用的话敌全灭还是能够达成的，如果为安全起见的话也可以边打边撤。

第9话 超级系男主角

【内なる修罗】

胜利条件 敌全灭

败北条件 任意我方成员被击坠；敌全灭后ゼンガー被击坠

熟练度 我军大部队出击4回合内打倒ブランブル（HP8000以下时撤退）

我方初期配置 雷凤（トウマ）

敌方初期配置 ズバンザー×10、ダリ×2、サソリンガー、レッドバロム×3、ブラックモンスター、カブトンガー、ムゲ小型空战メカ×6、ゼイ・ファー×4、マグナム×4、ムゲ战舰、ブランブル

我方增援 第三回合：ダイゼンガー、ヒュッケバインMk-Ⅲトロンベ、マジンガーZ、ダイアナンA、ゲッタードラゴン、レディコマンド、ライディーン、ブルーガー、ダンクーガ、コン・バトラーV

敌方增援 我方增援后：ザンガイオー

取得强化芯片 ダンゲル击坠后得到对ビームコーティング、デスガイヤー击坠后得到チョバムアーマー，通关后プロペラントタンク×2、カートリッジ×2、リペアキット×2

通关后加入机体 マジンガーZ（甲児）、ダイアナンA（さやか）、ゲッタードラゴン（龙马、隼人、弁庆）、レディコマンド（ミチル）、コンバトラーV（豹马、十三、大作、ちずる、小介）、ライディーン（神宫寺、マリ）、ダンクーガ（忍、沙罗、雅人、亮）



主角要一人独耍3回合，战前最好多改造一点。3回合时发生剧情，之后与ダンゲル战斗我方援军就会出场。敌人有几个比较强的，比如ダンゲル就一定要优先打倒。刚出场的超兽机神能力还是可以的，跟着大部队冲吧。BOSS会在HP8000以下时逃跑，所以一定要先用攻击调整好他的HP，再利用超电磁侠等人的高威力武器+援护攻击来打倒他，最好攻击角色的气力也要高一点，这样容易成功。

第9话 真实系女主角

【アベンジャー】

胜利条件 1、大天使号外敌全灭；2、大天使号HP50%以下；3、ヴァルク・イシャー登场后，将起HP打到40%以下

败北条件 我方任何机体被击坠

熟练度 ヴァルク・イシャー击坠（HP4000以下逃跑）

我方初期配置 主角 克劳泽 张五飞部队 阿斯兰部队 伊扎克部队 快速舰

敌方初期配置 捷多小队 普露小队 西罗小队 迪奥小队 ビーチャ小队 卡缪小队 基拉小队 艾玛小队 大天使号

我方增援 ヴァルク・イシャー登场后下一个回合发生剧情，R-GUN登场

敌方增援 发生芙雷父亲死亡剧情后ヴァルク・イシャー登场 ヨエラ×3 メギロート×3 ヴァルク・ベン×2

取得强化芯片 击落ZZ高达（チョバムアーマー）



本关难度比较大，仍然要和上关出现的那帮强人们战斗，有了上关的经验相信将其全灭还是可行的；没自信的话就让主角挂上精神单机突入去K大天使号。推荐敌全灭，除了经验值多，也是熟悉小队战斗和高难度作战的好教材。ヴァルク・イシャー看上去很强，但在我方的狼群战术面前同样不堪一击；ヴィレッタ作为我方援军登场后会主动前去攻击ヴァルク・イシャー，不过这个基本上纯粹属于以卵击石的找死行为，请安心无视……

第10话 超级系男主角

【激震の地底帝国】

胜利条件 敌全灭

败北条件 1.我方の全灭；2.科学要塞研究所の破坏

熟练度 在科学要塞研究所没有受到任何攻击的状态下过关

我方初期配置 小队×8

敌方初期配置 恐龙ジェット机×10、ゼン1号、バド×2、サイコベア一、ズガール、ズー、ギロ、サキ、ゲダトルケーン、オベリウス、ゴーゲラー、グレシオス、バパン×4、ガルガ、ギヤオ、ギララ、ルゴン幻魔要塞ヤマタノオロチ（フローラ）

我方增援 雷凤、ダイゼンガー、ヒュッケバインMk-Ⅲトロンベ

敌方增援 第三回合或攻击フローラ后：オベリウス×6、幻魔要塞ヤマタノオロチ、万能要塞ミケロス

取得强化芯片 アマソ击坠后得到ハイブリットアーマー、地狱大元帅击坠后得到A-アダプター、フローラ击坠后得到デュアルセンサー

敌人会分3路攻击，如果想取得熟练度的话就一定要把战线推出去，保证研究所不在敌人的攻击范围之内。几个超级系机器人在这里要发挥其经打的特长，吸引火力以图反击敌人。3回合援军出现后情况会稍微好一点，但敌人的数量也增加了，杀敌还是要快。后期需要注意BOSS一定要让高攻击的角色集中攻击，以防其用高HP突破防线危及研究所。

第10话 真实系女主角

【グッバイ・フレンズ】

胜利条件 敌全灭　**败北条件** 我方任何机体被击坠

熟练度 6回合以内清版

我方初期配置 基拉和主角小队 张五飞小队

敌方初期配置 扎夫特指挥舰×1 克劳泽 伊扎克小队 迪亚哥小队 尼高尔小队 金×6

我方增援 敌方损失5-6机后大天使号登场 卡缪小队 捷多小队 西罗小队 再下一回合超时空要塞PLUSイサム小队登场

敌方增援 无

取得强化芯片 击落决斗高达（アナライザー），击落暴风高达（战技マニュアル），击落迅雷高达（マグネットコーティング）

本关比较简单，敌人那边小喽罗都可以轻松解决，克劳泽这个面具男也无法给我方构成大的威胁。比较麻烦的是小强们的PS装甲，由于初期我方武器攻击力普遍低下，因此减血会比较少，除了照例的狼群围攻之外，精神"直击"强烈推荐，几乎无视所有特殊防御；拿熟练度的要点是抓紧时间优先照顾众小强，杂兵们主要靠突入时的攻击和之后的反击来解决。

第11话 超级系男主角

【战场の邂逅、そして决别】

胜利条件 敌全灭；我方增援登场后：ヴェサリウス击坠

败北条件 1.我方战舰击坠；2.キラ、ムウ击坠

熟练度 7回合内全灭敌人

我方初期配置 ストライクガンダム（キラ）、メビウス<ゼロ>（ムウ）、アークエンジェル（マリュー）

敌方初期配置 ジン×21、シグー、ヴェサリウス

我方增援 第四回合：小队×9

敌方增援 第三回合：ジン×10、イージスガンダム、デュエルガンダム、バスターガンダム、ブリッツガンダム

取得强化芯片 アスラン击坠后得到ピンクハロ、イザーク击坠后得到アポジモーター、ディアッカ击坠后得到战技マニュアル、ニコル击坠后得到マグネットコーティング

通关后加入机体 エールストライクガンダム（キラ）、メビウス<ゼロ>（ムウ）、アークエンジェル（マリュー、ナタル）

SEED的剧情，敌援军会在3回合出现在东侧，最好提前派人蹲守，攻其个措手不及。4回合援军登场后一定要全力进军以救援大天使，只要能回到大天使的周围基本就能控制住局面了。敌人几个BOSS级人物的回避能力都比较高，记得多用精神指令。这关也不是很难，基本上拿熟练度完全不成问题。

第11话 真实系女主角

【パワー・ジャンクション】

胜利条件 敌全灭　**败北条件** 我方战舰被击坠

熟练度 7回合内敌全灭

我方初期配置 任意选择8个小队 战舰×2

敌方初期配置 小型战斗空兽小队×4 圆盘兽小队×5 マグナム杂兵小队×4 オコゼニア小队×1 ムゲ战舰×1 ブランブル×1 ゼイ・ファー小队×3 デスラ小队×1

我方增援 敌方数量削减到一定数量后超级系大军增援，勇者王和桀丁和断空我等

敌方增援 无

取得强化芯片 击落决斗高达（アナライザー），击落暴风高达（战技マニュアル），击落迅雷高达（マグネットコーティング）



终于可以自由编辑小队系统了，没玩过前作的朋友可以熟悉一下，攻略前的系统介绍中也有详细说明，小队系统是这两代中战斗的精华部分，务必熟练掌握！本关难度不大，我方超级系机体援军登场后杀伤力更是大增，唯一要注意的就是敌方攻击力都不低。

第12话 超级系男主角

【守るべきモノ】

胜利条件 敌の全灭

败北条件 雷凤击坠；我方增援登场后，我方战舰击坠

熟练度 敌增援登场后5回合内全灭敌军

我方初期配置 雷凤（トウマ）　**敌方初期配置** ベミドバン（バラン）

我方增援 敌增援出现一回合：小队×4、アークエンジェル、ガンダムデスサイズヘル、アルトロンガンダム、トーラス、ウイングガンダムゼロ、ガンダムサンドロック改、ガンダムヘビーアームズ改、ZZガンダム、リ・ガズィ×2、キュベレイMk-Ⅱ×2、Zガンダム、スーパーガンダム、メタス、百式、ガンダムMk-Ⅱ、ジェガン、メガライダー、ラーカイラム

敌方增援 事件后：メギロート・アフ×4、メギロート×8、ヨエラ・アフ×4、ヨエラ×8

4回合时或给予ベミドバン一定伤害都会引发剧情，之后敌援军登场，但一回合后我军以W高达、Z和ZZ为主力的援军到达之后就使敌人再无反扑之力了。坦白地说这是一个训练关卡，练练自己喜欢的角色就可以了。熟练度想不拿都难。

第12话 真实系女主角

【コンクルージョン】

胜利条件 ZX-02击坠；后期ヴァルク・イシャー击坠

败北条件 我方战舰被击坠；后期主角、普伽、墨镜男、ヴィレッタ任意一人被击坠

熟练度 5回合以内Z×-02的击坠

我方初期配置 任意选择11个小队 战舰×2

敌方初期配置 日-02小队×3 日-05小队×3 日-15小队×3 日-20小队×2 Z×-02

我方增援 ZX-02 HP一定程度削弱后J增援；Z×-02爆炸后剧情，主角、ヴィレッタ、普伽、墨镜男登场

敌方增援 ZX-02爆炸剧情后 ヴァルク・イシャー メギロート・アフ小队×4 ヨエラ・アフ小队×4

取得强化芯片 击落ZX-02（バイオセンサー），击落假面女（A-アダプター）过关后入手（スラスターモジュール）（防尘装置）（スクリューモジュール）



由于现在我方实力已经大增，所以拿到本关的熟练度并不成问题，不过最好还是争取满版，别浪费了经验值。对付ZX-02这种"粗活"还是交给超级系的猛男们比较专业对口。剧情后敌我双方增援，主角和普迦对付小兵一刀一个，正好拿来攒气力；面具女HP 26000的机体以前就不够看，现在有了大普迦的斩舰刀……

第13话 共通路线

【もう一度、自らの足で】

胜利条件 ZX-06击坠　**败北条件** 我方战舰击坠

熟练度 6回合内先消灭掉除ZX-06外的所有敌人再将其打倒过关

我方初期配置 小队×14、ラーカイラムアークエンジェル

敌方初期配置 日-02×9、日-15×6、日-05×9、ZX-06

我方增援 EVA初号机、EVA二号机、EVA零号机・改

敌方增援 メギロート×9、ヨエラ×9、メギロート・アフ×3、ヨエラ・アフ×3

取得强化部件 ZX-06：大型ジェネレーター、过关后：スーパーリペアキット、アンドロメダ焼き、カットナライザー×2

通关后加入机体 EVA初号机（シンジ）、EVA二号机（アスカ）、EVA零号机・改（レイ）



击倒敌人6台机体或是攻击ZX-06的话，敌人援军和EVA大部队就会出现。敌援军在东侧出现，也可以提前布置好兵马直接攻击。久违的EVA出现还真是挺让人感慨，当年的杂兵杀手A・T FILED部队又可以显威风了。不过为了熟练度我们又得快速灭敌了，没有太多的时间给你叙旧。BOSS没有射程为1的武器，所以EVA的小刀又可以扎啊扎了，要是觉得没威力就派个超级系的大哥上去灭掉BOSS吧。

第14话 共通路线

【オペレーション、ハルパー】

胜利条件 将ヘルモーズ的HP打到80000以下

败北条件 我方战舰被击坠

熟练度 7回合内完成关卡

我方初期配置 小队×15、ラーカイラム、アークエンジェル

敌方初期增援 メギロート・アフ×7、ヨエラ・アフ×7、ヨエラ×6、ヨエラ・ベン×2、メギロート×6、メギロート・ベン×2、エスリム×9、ハーガイ×6、フーレ×4、ヘルモーズ・エハッド

敌增援机体 エイス

取得强化芯片 エスリム（ブースター）、ハーガイ（マルチセンサー）、エイス（カスタムOS）

クリア后离队机体 冰龙（冰龙）、炎龙（炎龙）



与ヘルモーズ进行战斗的话エイス就会出现，而他的射程又是10，所以在没有充分打好基础之前暂时不要进入ヘルモーズ的射程。首先先尽量打倒小兵提升气力，之后第2回合与ヘルモーズ交手把エイス引出来，之后在3回合内全力攻击エイス，争取一回合消灭。不过他的回避很高，所以必中等精神是一定要用的。之后的任务就是全力消灭敌人剩余兵力，最后展开对BOSS的总攻击，他的HP有131000。注意一定要在一回合内完成任务，否则集中在他面前的我军将士就会成为他那威力超强的MAP武器的枪下之鬼……切记。

第15话 共通路线

【遥かなる凯歌】

胜利条件 合体原种击坠　**败北条件** 1.我方战舰被击坠 2.J被击坠
熟练度 7回合内先消灭掉其它敌人后再打倒合体原种
我方初期机体 Jアーク(J)、小队×15、ラーカイラム、アークエンジェル
敌方初期机体 ジン、オコゼニア、レッドバロム、ダリ、シゲー、ムゲ小型空战メカ、ズバンザー、デスラーザクIIF2、マグナム、ギラ・ドーガ、リック・ドムII、ゲルググM、ゼイ・ファー、デビザー、EI-05×6、EI-20×3、EI-15×3、EI-07×3、合体原种
取得强化芯片 合体原种（高性能レーダー）、过关后：ミノフスキークラフト、スラスターモジュール、防尘装置、スクリューモジュール



敌人没有增援，所以在战略上不用考虑什么变数，直接打就是了。敌人杂兵比较多，最好先集中火力把杂兵都消灭掉，以免他们碍事。最后与合体原种交手，它的再生能力非常强，一回合后能回复很多HP，所以最好在一回合内消灭掉它。多利用些援护攻击是再好不过的了，再加上精神的运用，总的来说拿到熟练度也不困难。

第16话 共通路线

【导かれる魂、银河で】

胜利条件 敌全灭　**败北条件** 任意我方成员被击坠
熟练度 4回合内完成关卡
我方初期机体 イデオン（コスモ）
敌方初期机体 デッカ・バウ×12、ゴンド・バウ×2
我方增援机体 2PP：VF-17ナイトメアS、VF-17ナイトメアD×2
取得强化芯片 クリア后：プロペラントタンク×2、カートリッジ×2、リペアキット×2
过关后加入机体 イデオン（コスモ、モエラ、カーシャ）、ソロシップ（ベス、ハタリ）、VF-17S(金龙)、VF-17D×2(ガムリン、ドッカー)、バトル7(マックス、エキセドル、美和、サリー)

先有一个前章，只需让伊迪安灭掉2个敌人就可以了。正式关卡开始后敌人也不过才14机，2回合后大部队一出现敌人根本没有任何优势。伊迪安的实力比F里更是强了不少，加几个精神扔到敌人堆里也没什么问题。基本上本关就是与时间作斗争，只要推进的速度足够快，敌人根本不堪一击，熟练度更是手到擒来的东西。

第17话 共通路线

【ディスコード・ハーモニー】

胜利条件 ジグ・マック击坠　Fz-109Fエルガーソン击坠
败北条件 1.任意我方成员被击坠　2.ジグ・マック与ソロシップ邻接
熟练度 4回合内达成胜利条件
我方初期机体 イデオン（コスモ）、VF-17S（金龙）、VF-17D×2（ガムリン、ドッカー）、ソロシップ、バトル7
敌方初期机体 ガタマン・ザン、ジグ・マック、ゴンド・バウ×3、デッカ・バウ×7
我方增援机体 敌增援出现后一回合：VF-19改F(NPC)
敌方增援机体 初期敌人撤退后：バロータ军标准战列战舰(7)、Fz-109F(7)、Fz-109A(7)×6
取得强化芯片 ギジェ：アナライザー
过关后离队机体 VF-17D×2（ドッカー）

2回合起追加了一个“ジグ・マック与ソロシップ邻接”的失败条件，所以大战舰最好还是和那家伙保持一下距离，以免莫名其妙地就GAME OVER了。打倒ガタマン・ザン的话敌人就会都撤退，但是这样的话熟练度就拿不到了。要先打倒ギジェ，之后敌人的增援会从地图西侧出现。

第18话 共通路线

【银河流浪】

胜利条件 Fz-109Fエルガーソンの击坠(前半)；ジグ・マック(ダミド)の击坠(后半)
败北条件 任意我方成员被击坠(前半)；任意我方成员被击坠(后半)
熟练度 3回合内完成关卡
我方初期机体 イデオン(コスモ)、VF-17S(金龙)、VF-17D×2(ガムリン、フィジカ)、ソロシップ、バトル7(前半)；VF-17S（金龙）、VF-17D×2（ガムリン、フィジカ）、ソロシップ、バトル7(后半)
敌方初期机体 バロータ军标准战列战舰、Fz-109F、Fz-109A×6(前半)；ガタマン・ザン、ジグ・マック×2、ゴンド・バウ×2、デッカ・バウ×9(后半)
我方增援机体 2回合：VF-19改F(前半)；2PP：VF-19改F、3PP：イデオン(后半)
敌方增援机体 3PP：ゴンド・バウ×2、デッカ・バウ×4(后半)
取得强化芯片 Fz-109A：ミンメイ人形、ギギル：デュアルセンサー（前半）；分歧选择后：プロペラントタンク×2、カートリッジ×2、リペアキット×2、战技マニュアル（后半）

关卡的前半部分，快速攻击以图得到熟练度是最佳选择，多用精神作战的话熟练还是比较好拿到的。

关卡的后半部分也不是很难，敌人没有增援，更重要的是没有熟练度，所以大可慢慢地推进部队，训练角色。3回合敌增援和伊迪安一同出现。过关后出现游戏第一个分支点，可选择地上路线或对星间联合路线。

分支路线选择

●地上(地球降下)
MS部队、EVA、バルキリー部队
●对星间连合(月进行)
大空魔龙战队、マジンガー、ゲッター、钢铁ジーグ、コン・バトラーV、ライディーン、兽战机队、GGG

第19话 地球降下路线

【宇宙に降る星】

胜利条件 敌全灭　**熟练度** 6回合内敌全灭
败北条件 1、我方战舰被击坠；2、基拉被击坠
我方初期配置 自选12个小队 战舰×1
敌方初期配置 扎夫特快速舰×1 扎夫特军舰×1 金小队×1 金改小队×3 阿斯兰小队×1 迪亚哥小队×1 伊扎克小队×1 尼高尔小队×1
我方增援机体 无　**敌方增援机体** 无
取得强化芯片 对ビームコーティング、チョバムアーマー、デュアルセンサー、マグネットコーティング、プロペラントタンクX2、カートリッジX2、リペアキットX2、战技マニュアル

敌方的杂兵威胁不大，比较麻烦的还是SEED众小强们的PS装甲，而且现在其HP增加了不少，只能和以前一样用狼群战术慢慢磨了，当然有“直击”精神的机师一定要鞠躬尽瘁。为了拿到熟练度，仍然建议不要和杂兵作太多纠缠，另外阿姆罗及其超强机体ν的加入使得我方真实系大军的实力进一步增强。击坠伊扎克后基拉大神终于暴种，不过该能力在本作中的设定显然远没有动画中那么夸张……

★过关后我方会多出一台无人驾驶的空中霸王，不知是否与熟练度有关。

第20话 地球降下路线

【强袭！沙漠之虎】

胜利条件 击坠レセップス　**熟练度** 6回合内击坠レセップス
败北条件 1、我方战舰被击坠；2、基拉登场后，基拉被击坠
我方初期配置 自选12小队 战舰×1
敌方初期配置 レセップス ディン小队×7 バクゥ小队×6
我方增援机体 基拉第2回合登场后消灭一定数量的敌人，0083系列全部杂鱼登场
敌方增援机体 消灭一定数量敌人后剧情，ディン小队×3 バクゥ小队×2
取得强化芯片 过关后入手スラスターモジュール、防尘装置、スクリューモジュール

大天使号无法移动，基本上等于废柴，导致我方机体只能在沙漠中龟速前进。建议让主角机带上有"加速"精神的队友快速冲破敌方防线攻击老虎的レセップス，之后发生剧情，老虎的レセップス会自己"投怀送抱"往我方阵营里扎，大家不要客气，尽情往它身上招呼。熟练度容易拿，但请尽量敌全灭，超高机动性的杂鱼们就让有远距离小队攻击武器的EVA和重炮高达挂个必中在那蹲着反击，其余机体在主攻レセップス之余可以顺便捡漏。

★过关后GP-01FB入手，条件是熟练度必须为"难"。

第21话 地球降下路线

【プリティ・デビル】

胜利条件 1、击坠ギギル舰；2、击坠ギギル的机体

败北条件 1、我方战舰被击坠 2、巴萨拉被击坠

熟练度 在ギギル靠近シビル前达成胜利条件

我方初期配置 战舰×1 金龙三人众

敌方初期配置 FZ-109A小队×6 FZ-109F小队×3 标准战列舰×2 ギギル舰×1

我方增援机体 第2回合ミリア增援 第3回合大部队增援 ギギル舰受到一定损害后卡嘉莉和老虎2人增援

敌方增援机体 后半关 ギギル FZ-109A小队×5 FZ-109F小队×1

取得强化芯片 击坠敌母舰(高性能レーダー)，杂兵（バイオセンサー）

金龙三人众的机体在运动性上有充分保障，再挂个"集中"就万无一失。第2回合女王牌米莉亚登场增援，第3回合我方大部队登场增援，而且ギギル舰被打掉一定HP后老虎会暂时作为我方援军登场，卡嘉莉也会登场。后半关利用加速再挂个"集中"或者"必中"快速干掉ギギル即可，熟练度很容易拿。

第22话 地球降下路线

【砂尘の果て】

胜利条件 击坠レセップス　**败北条件** 我方战舰被击坠

我方初期配置 战舰×1 任选14队

敌方初期配置 レセップス ディン小队×8 バクゥ小队×6 迪亚哥小队×1 伊扎克小队×1

我方增援机体 无　**熟练度** 5回合内击坠レセップス

敌方增援机体 レセップス被击坠后老虎本人增援

取得强化芯片 击坠某杂兵(アポジモーター)，击坠决斗(ハイブリッドアーマー)，击坠暴风(マルチセンサー)，击坠勒塞普斯(A-アダプター)，击坠拉席(カスタムOS)

这里介绍一种非常实用高效的打法：在敌人数量众多、机体运动性高且我方拥有对敌小队兵器的成员过少的情况下，最好的方法就是先将所有机体揣到母舰中，再给母舰挂上"加速"、"必中"和"铁壁"往敌人堆里扎，反击时全选ALL型武器，一个敌方行动回合行动下来就能把小杂鱼们清理的七七八八。所以最好事先改母舰的EN及ALL武器攻击力，集快速运兵突破和清理高回避杂鱼于一体的战场突袭首选战术，务必掌握！

第23话 地球降下路线

【エモーション・ハイ】

胜利条件 将两架ゴーストX-9击坠；后半关为扎夫特军全击坠以及巴萨拉唱歌给シビル听全部满足

败北条件 1、我方任意机体被击坠；2、バトル7被击坠；3、战舰被击坠；4、巴萨拉被击坠；5、バトル7被击坠

熟练度 9回合内清版　**我方初期配置** 超时空要塞PLUS的2架飞机

敌方初期配置 ゴーストX-9×2ディン小队×4バクゥ小队×4 金小队×3 金改小队×2 バトル7

我方增援机体 敌方增援后我方大部队增援 后半关巴萨拉和バトル7增援

敌方增援机体 ゴーストX-9×2 被击坠后 ゴーストX-9×8 ギギル舰×1 FZ-109A小队×6 FZ-109F小队×3 シビル

取得强化芯片 击坠某杂兵(チョバムアーマー)，击坠ギギル战舰(サイコフレーム)(超合金Z)，过关后入手OVAのコロッケ、カットナライザー、コストダウン



本关熟练度比较难拿，由于剧情一开始我方无法使用精神指令，先让两人快速前冲争取两回合内解决掉两架ゴーストX-9×2，考虑到命中率的问题，可能得用到S/L大法。之后我方大部队增援，同样暂时无法使用精神，辛苦一下，尽快消灭掉6队敌人，发生剧情，敌方在地图左侧大量增援，巴萨拉登场，我方终于可以使用精神指令。由于敌人众多，要在9个回合内清版并不容易，关键是前期进展一定要快，这样才能推动剧情发展，促进情形朝有利于我们的方向发展。别忘了让巴萨拉唱歌给バトル7加气力，变形为强攻形态的バトル7的ALL兵器光顾之处，寸草不生……

第24话 共通路线

【战神の星で】

胜利条件 敌全灭　**败北条件** 我方任意机体被击坠

熟练度 3回合内敌全灭　**我方初期配置** 一矢 建一 闪电伯爵

敌方初期配置 メギロート小队×2 ヨエラ小队×2 エスリム小队×2 ハーガイ×1

我方增援机体 初期敌全灭后战舰自选×2 部队自选×12 巴萨拉

敌方增援机体 ハーガイ小队×2 ヨエラ・アフ小队×2 ヨエラ小队×3 メギロート・アフ小队×2 メギロート小队×3 エスリム小队×3；消灭敌人数量一定数量后 ヴァルク・イシャー增援 ヴァルク・ベン小队×2

取得强化芯片 击坠某杂兵(マグネットコーティング)，击坠假面女(メガブースター)

本关熟练度纯粹是白送给玩家的，几个超级系的猛男收拾那两条杂鱼根本不费吹灰之力。完成初期目标后，会有大量敌人在地图左上方增援，同时我方大部队出现在左下方，建议让一艘母舰载着部分杂鱼杀手小队快速上去收拾敌人，另留一艘强力母舰，最好是バトル7：攻击力超高，以及几队强力小队在左下方守株待兔。消灭掉一定数量敌人后，面具女驾驶ヴァルク・イシャー和两队小弟在左下增援，现在对付她已经是轻而易举了。

第25话 共通路线

【选ばれし者、选びし者】

胜利条件 敌全灭　**败北条件** 我方战舰被击坠

熟练度 8回合内清版　**我方初期配置** 任意16队 战舰×4

敌方初期配置 ヘルモーズ・エハッド ハーガイ小队×4 エスリム小队×7 メギロート・ベン小队×4 ヨエラ・ベン小队×4 伪水母×2 ヴァルク・イシャー ヴァルク・ベン小队×2

我方增援机体 无

敌方增援机体 ヘルモーズ・エハッド血被打到8万以下后改为换乘ズフィルード・エヴェッド

取得强化芯片 击坠假面女(バイオコンピュータ)，击坠ズフィルード(ハロ)，过关后入手プロペラントタンクX2、カートリッジX2、リペアキットX2、カットナライザーX2

四艘母舰全部登场，我方机体也有16队的出击名额，阵容极为庞大！同样作为我们对手的是规模和实力等同于バルマ战役中帝国监察军第7舰队的第1舰队！熟练度看似极难拿到，不过掌握了方法的话就要简单许多。首先让大天使号与ソロッップ各搭载一个有超级系机体的小队分别前往地图右上和左侧，挂上"必中"和"铁壁"就可搞定两侧的敌人。然后主角和几队速度快、回避高的小队向左上的敌军本部突击，バトル7和大空魔龙搭载其余机体跟随冲击。清理完拦路小兵后为防止被BOSS的直线型地图兵器照顾到，应从右下斜向插入再快速分散包围。和13话时一样，ヘルモーズ・エハッド还是131000的HP，且装甲很高，外带HP回复，有热血的绝对不要吝惜，争取一个回合内将其HP打到8万以下，其就会换乘ズフィルード・エヴェッド登场，该机体HP只有75000，且装甲低了不少，不难解决，小心其地图兵器。

（未完待续）



□文责/猴子

PS2	本刊译名：捉猴啦3			
动作冒险	SCEI	2005.7.14	7140日元	119KB
	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

捉猴迷的节目,新形态ACT续作诞生!与哔波猴再次对抗!

作为SCEI的当家作品，这群让玩家无比头疼的哔波猴又一次地出现在我们面前，而曾经作为大陆地区PS2首发软件的捉猴啦2也让这个娱乐性与自由操作感兼备的系列为众多玩家所熟知。作品中性格突出，造型可爱的各种类型的哔波猴让人过目不忘，关卡与道具的设置更是突出创意，配合游戏中多种迷你游戏，让这个后续作品并不丰富的系列成为了SCEI的当家标志之一。



新近推出的“捉猴啦3”为系列的正统续作，而游戏剧情讲述了再度从研究所脱逃的哔波猴们迅速占领了世界各地的电视台，并开始播放许多令人呆滞惰化的离谱节目，从胡乱报道的新闻记者，到语气夸张的美式足球比赛，草原上的小红帽与大野狼，日本古装剧“好色的笨殿下”等常见的电视节目，连追杀比尔与高楼间飞檐走壁蜘蛛人等著名电影段落也都被拿来恶搞。而正在看电视的小翔、小光以及博士，不幸中计而惰化无法动弹，为了阻止阴谋人士企图藉由哔波猴让全世界人类呆滞惰化的阴谋，博士的孙女夏美将唯一能收拾哔波猴的捉猴网传送给小悟与彩美，于是这对双胞胎姐弟肩负起周游世界，将这些哔波猴一一捉回的使命。

而进行游戏后可以发现，简洁的菜单画面正如其游戏的内涵一样回归本质，突出游戏本身的精彩内容而减少了迷你游戏等细节。游戏中添加了多种新形态哔波猴并增加了猴子的动作要素，虽然我们的新主人公萨托尔与可爱的萨亚卡在游戏的进程中会不断地增添个人能力，但本作中的猴子比前作中更为狡猾，其拥有自己的感情与突出的性格，能够挑衅玩家与愤怒反击，并增添多重的动作与哔波猴特殊能力相配合，更让我们惊讶的是，游戏中的哔波猴可以夺下主人公手中的武器反围捕……比起前作，本作中的猴子的种类与数量多了近一倍之多，而迷你游戏方面贵精不贵多，出现了如合金装备-哔波猴这样的优秀迷你游戏，这一切的一切都会让我们深切地感到新作的革新与全面的进化。对了，还有更关键的是，在前作中猴子们突出的影视表演才能一定让玩家们捧腹大笑吧，本作中他们变本加厉的卖命演出配合主题情节更会让您无法操作手中的手柄，至于游戏的流程，先笑够了再进行吧……





我们现在就开始拯救世界的旅程……序章剧情中，如之前所说，夏美紧急通知了萨托尔与萨亚卡兄妹，交代了电视节目已经被这些疯狂哔波猴所控制，并播放出了令人惰化的节目。而在系列中活跃的小翔、小光以及博士已经不幸中招，昏懈不起。拯救行动落在我们身上，自然是立刻投入战斗！首先从两位主人公中选择一位开始游戏。而选择之后，我们就要开始第一只猴子的捕捉了，由于操作方式非常人性化，为了今后顺利地进行捕捉工作，所以我们在这里先揭示一下本作的闪光特点—操作方式：





可惜的是，现在我们可以调出的道具只有捕捉网与光剑。要注意的是，有个在系列中共通的小技巧，就在捕捉时可以扣下右类比摇杆后持续，再进行顺时针或逆时针旋转，就会转起捕捉网，而在周围的猴子就难以幸免！作为今后增添的多种捕捉周边道具的操作方式，笔者会随着游戏进展过程配合告之。由于开章任务只有一只猴子，所以不用着急，先熟悉一下操作与菜单，随后直接运用刚刚讲述的捕捉网转动方法，很容易就捕捉了这第一只猴子，任务完成。而序章过后，我们进入了游戏操作间，这里的可以进入游戏所有的内在模式，其中包括：(贴模式图，图解)，由于现阶段我们还非常穷困……所以商店的物品无从购买，熟悉模式之后，我们先存一下档，随后立刻进入游戏的第一个场景。

STAGE 1 海滨婚礼 任务:4只



图1.1

进入后，首先在图1.1的方位可以用手机联系到游戏信息，包括操作方法等等，由于我们已经有所了解，所以可以不再花费时间迅速开始捕捉。本场景捕捉4只即可过关。

我们刚开始游戏就可以看见第一只猴子，经常按L1调整视角，迅速追击过去直接捕捉得手，而直线上前之后又会出现第二只，同样方式捕捉。如果身边的敌人很烦网的话，可用光剑清理一些。而剩下的两只最速的方法为击打图1.2的机关，之后教堂会出现两位婚礼哔波猴，让它们成为苦命鸳鸯吧（阿阿）。本关完成。玩家可能发现本关中预定出现猴子数量为7，而剩下三只呢？由于本系列很多的猴子出现方位在没有得到新道具的时候是没有办法捕捉的，所以本流程攻略以首周目快速流程为主。如本关教堂内还有的牧师猴与楼梯上出现的猴子都是可以捕捉的，但挂在直升机上的哔波猴我们暂时就没有办法，在今后首周目收集后，笔者希望和玩家您一起探讨全猴捕捉的过程和经验。



图1.2

↑今后的冒险还将经常出现上图中的机关。

STAGE 2 森林的猴子 任务:7只

我们刚刚进行完第一场景之后，如果有体力缺失，请进入食品店恢复体力。准备完毕，我们可以进入下一场景了。在进入新场景之前，我们必须进行一下新道具"哔波猴雷达"的练习，在右类比摇杆的转动下，我们可以清楚地知道哔波猴的所在方位，训练成功，新道具到手。随后我们继续游戏的进行中，本场景的任务为7只哔波猴。刚开始我们先向前行进，到达图2.1的方位后，向右转进入副场景后我们会见到一只狼人装哔波猴，我们必须用光剑打破其装备后，再迅速按×换回网进行捕捉，按照这个方式，很容易就捉到了它。之后迅速跑到图2.2的方位用光剑将开关打开，进入房屋，在房屋的楼梯上出现了第二只哔波猴，同样先用光剑击破，换捕捉网擒之！而出房间后，大家会看见场景中间的三个箱子吧，其中一个击破就会出现第三只猴子，没有装备的它看起来就顺眼多了，直接捕捉吧。到现在，副场景3个猴子我们都已经搞定，直接退出副场景。直接前行，在演播车的前方与右侧各有一只哔波猴（图2.3），快速捕捉吧。之后用两段跳跳上车前的台阶，这里居然能够给两只哔波猴进行小红帽的剧情编导……真是狂汗，让两位爽一下戏瘾，再痛快地完成本场景吧！


图2.1


图2.2


图2.3

STAGE 3 不动之城 任务:9只

完成下一场景之前，首先要购买多次变身（在今后努力集齐三个连续变身），而后要进行训练模式，而本次是第一次的变身试行哦！首先同时按下R1与R2，选择变身为骑士状态，在完成训练后，得到新能力的我们进入下一个场景的冒险。刚进入场景就被城堡的阴森气氛所笼罩，运用变身后我们很快地清扫了路上的敌人到达了图3.1的位置，快速利用光剑抽打城门轴轮。在门落下前快速闯入。进入后，迅速将敌人清除。将香蕉雕塑推入熔岩洞口，地道便会出现，进入后，迅速变身为骑士，将敌人全部清扫后，其中一个猴子现身，立刻用网捕捉。继续前行，走到了喷火口处，运用刚刚训练的成果，顺利突破火网吧。突破之后的场景让人惊诧，敌人与中间的软剑开关在其次，身边的宝箱才是真谛啊，不分敌人与宝箱的狂舞后，散落金银全部落入囊中。再将早已被击晕的猴子捕捉吧。之后我们走出了这个副场景，先将在草坪中出现的猴子捕捉，随后在面前出现的骑士猴分明是在让我们尝试骑士变身能力的靶子，将它的盔甲击破后，与普通哔波猴无异的它只有被捕捉的命运了。将开关打开，剧情又一次出现，我们的公主猴实在是……迅速施行捕捉后，变身为骑士清扫城堡楼上的敌人，而后在天台会出现枪兵哔波猴，躲避它的直线，捕捉成功。终于赶到了城堡最高顶端，两只哔波猴忘情地表演着王子与公主的浪漫舞蹈情节。不好意思，必须要打破这个浪漫了……变身骑士后击昏捕捉吧。原以为已经结束，谁知道直接进入的BOSS战让我们一会才能休息。


图3.1

BOSS战——吊桥上的机械龙



博士猴驾驶的机械龙具备吹飞和喷火的技能，我们首先将开局左侧的MP吃掉，用于变身所需。迅速变为骑士，在吹飞之后前冲横向攻击一次，将杂鱼清除，随后再跳跃躲避喷火中与BOSS接近，潜伏到它肚皮位置后，痛快挥舞吧。在他第二次吹飞之后，仍然跳跃躲避喷火接近，潜伏到它肚皮位置再一阵狂攻，机械龙必爆，将眩晕的BOSS博士猴捕获吧。

STAGE 4 香蕉赛道 任务:10只

之前还是例行新道具训练，这次是非常有名的能量呼啦圈，利用右类比转动启动装置后移动撞击敌人就是了。之后的几个任务都非常简单，直接按照指示完成训练就是了。场景4的捕捉任务为10只，进入游戏后，俨然如一款赛车游戏一般，面前的第一只就是飞毛腿猴，速度之快让我们唯有利用能量呼啦圈加速撞击后进行捕捉，但还要注意赛道上的车辆，虽然艰难，但还是最终得手。之后前方出现的赛车分明是为我们而准备的，跳入车内开动，制动为左类比，而转向为右类比，全力追赶赛道中的两位车手，将它们的赛车追上并撞坏后，分别捕捉。我们可以看到赛道中仍显示着两位哔波猴，首先来到路边机关的位置，机关打开后飞出的超人猴直接用车追赶，撞翻捕捉。而上车后赛道标出的最后一只哔波猴我们到其方位后，走到图4.1的位置，踏上面前列车的车顶，再跳跃到第二辆车顶上，最后直接跳到了目标哔波猴的位置，直接捕获。随后到达电影院，踏入开关后，利用呼啦圈直接撞向出现的开关，会出现卓别林猴，先将周围敌人用骑士变身清除，再进行捕捉。最后迅速驾车到图4.2的位置，踏住开关后，利用能量呼啦圈的速度闯入吧。之后的橄榄球场景一共出现的4只哔波猴，利用呼啦圈的速度与冲击分别撞击与捕捉三位蓝色哔波猴，最后的牛角帽猴直接利用骑士变身打昏捕捉，本场景完美完成。


图4.1



图4.2

STAGE 5 电视台内部全窥 任务:11只


图5.1

我们为了得到弹弓只得屈就于枯燥的训练，其实弹弓的操作很简单，就是利用右类比拉动一瞄准一弹动类比就是，当年进行同系列的时候，弹弓的精妙操作设计让我兴奋不已。在训练过程中——射中目标后，您一定会感到操作的独到。场景5的帮派风格让我们身临其境。刚刚进入场景后发现的第一只哔波猴，直接练习枪法，多发击晕后直接捕获吧。随后利用左侧的箱子跳跃上平台后，进入副场景。踏入开关上到顶层后，利用弹弓将敌人击溃。随后到达的戏剧场景，我们继续在摄影机前捕捉到的，是猴子的海滩运动剧照。造型之恶俗居然使我莫名兴奋起来，捉的就更痛快了……三只依次捕捉完毕后，我们进入下一个演播室—外星登陆场景。先在远端用弹弓把喽罗消灭，直接跳入场景中迅速捕捉就是，并不用和他们用弹弓纠缠。随后到达图5.1的位置，将开关打开，之后飞船飞走后留下的可怜猴子，还是让它尽快梦醒。随后可以跟在激光发射器之后环绕，将财宝敛尽。我们出此场景后继续前行，进入前厅正前方的主场景。由于围栏的阻隔，我们先用弹弓打开机关，捕捉这个歌手猴吧，可以上电梯了，但下电梯时的敌人一定用弹弓远距离清除掉。很快，在面前出现的ROBOT让我兴奋了起来，仔细阅读操作介绍后，利用按下类比摇杆后的攻击将门——破坏。由哔波猴驾驶的转播ROBOT出现，无技巧直接撞爆，将驾驶员捕捉后，面前天台上的两个哔波猴简直是没有任何抵抗能力，迅速结束本话。

STAGE 6 猴子街的噩梦 任务:12只

有了潜水装置，我们在水中也可以顺畅无忧了，操作很方便，而注意的是，在水面行动状态下按下左类比为潜水，按下右类比摇杆为捕捉网。尽快训练得到潜水道具吧。第六场景的暗黑游乐场气氛诡异，出场第一个猴子就让我们体验了水中捕捉的爽快。前方出现的第二只动作迅速的话可瞬间抓住。走到旋转木马后，先用弹弓清扫一些敌人，之后利用光剑打击启动观览车，转动到一定时候，悠闲的哔波猴出现，捕捉之后。木马上的哔波猴也不能放过，紧跟它所乘木马之后，是它的射击盲区，跳跃捕捉得手。之后进入的副场景为BOSS机械象（图6.1），注意它的前方吸入与后方扫射攻击，变身成为骑士在正前方攻击，因为对吸入攻击免疫，所以只用小心扑打攻击。爆破后捕捉了两只驾驶员后，我们继续冒险。在间隔跳跃南瓜头后，我们到达了南瓜头的根据地（闹闹），骑着南瓜头的哔波猴在遭受攻击后失去坐骑，只有被俘。向前进入副场景湖，之前用弹弓结果一些水中的敌人吧，游泳到船中后，最好变为骑士横向大面积攻击将两只哔波猴击晕，再行捕捉。成功后游至对岸，用弹弓将喽罗扫清。遇到了恐怖电锯魔哔波猴（图6.2）。千万不要攻击它，迅速开网捕捉就是。而后将场景中四个碑石推入凹穴，进入最后一个副场景的洞穴开启。进入之后，变化为骑士将敌人全部扫除，而出现的木乃伊猴，用骑士能力多次击打控制住后，开启捕捉网捕捉，两次运作后成功捕捉。随后跳跃到柱子上，先不要着急，将变身MP积攒满之后，再爬到上层，最速开启变身骑士抵挡火焰。爬到上层之后，将骑士哔波猴降级为平民吧，捕捉完这个可怜的小东西后，本场景完成。


图6.1


图6.2

STAGE 7 荒野的猴子们 任务:12只

又获得了新的牛仔能力。刚刚开始就要注意左上方的狙击猴，直接牛仔变身射落捕捉。先不要恢复原样，将对应右边的那个家伙射中捕捉了再说。向前行进用变身能力除去多个喽罗后，进入酒吧副场景。在酒吧副场景中，一定要趴下来（按住右类比摇杆）进行匍匐射击，将喽罗都搞定后，匍匐到酒吧台前，变身迅速捕捉。而楼上的那只牛仔变身捕捉。我们走到转动机关前，打击启动，当吊灯下落时爬上，并等待其他吊灯靠近后不断跳跃换位，最终走到终点，快枪哔波猴正在等着我们，而我们不要动，躲在桌子后面等它发动乱枪之后，从容捕捉，完成后就可以退出此场景了。退出场景后，我们走到石台前的位置上，跳上石台，在一列少的时候迅速下跳前行，横向躲避后到了房屋下，直接骑士捕捉。我们随后右转，进入下一个副场景，在这里，我们首先运用弹弓将地面喽罗全部清除。而地面出现的哔波猴，我们成S迂回躲避它的一轮射击后，直接捕捉。来到图7.1的位置，利用两次跳跃上天台，再跳上水桶架台，换成光剑之后两次跳跃上台，将上面的猴子捕捉，而下落时不要忘了吃水桶台上的HP啊。之后请将站台上的开关启动，进入开出的车厢内进行最后一个场景。场景内的第一个敌人就是西部小姐哔波猴，变身捕捉。向前走上列车顶，注意用弹弓将喽罗清除，行进后用光剑跳跃砍把木箱砍碎，道路出现。清除了又一个喽罗后，继续开辟道路，终于见到哔波猴了，这个木讷的家伙直接捕捉即可。之后弹弓消灭前方的小怪，乱枪哔波猴出现，骑士捕捉。而走到火车的尽头，迅速变化为牛仔，射落上方的哔波猴并抓获！刚刚完成场景作战的我们，要挑战BOSS—牛仔哔波猴了。


图7.1

BOSS战——决斗

它的第一个形态很容易对付，上到高台关注它的行动路线并积攒MP，如炸弹出现在房顶就跳下房顶，积攒满后直接变身。观察它的行车路线，在另一侧等待伏击，没有几回它就挂掉了。而之后的重机枪形态就更简单，不知道玩家发现没有，左右斜上方两侧的木头柱子，直接挑选一个在那里躲避连续射击就可以了，之后，我们就把这个纸老虎擒获吧。

STAGE 8 温泉后的好心情 任务:13只

首先将道具“遥控车”获得，用右类比摇杆控制其移动，按下右类比自动回归到主角身前，努力训练吧。进入新的场景着实令人兴奋，首先先在摄像机前拍摄下令人捧腹的情节。骑士法捕捉。之后面对桥下的哔波猴，很小的入口正好是遥控车发挥功用的时候，果然受到遥控车惊吓的它迅速爬出，实在没有时间和它周旋，变身为骑士打昏捕获。打开前面的机关，变化成为骑士进入，将喷火的喽罗清除后，打破中间出现哔波猴，它身手矫健，必须在第一次抓捕它翻身躲避后，绕其后方再行捕捉方能得手。而后用遥控车放在地上的机关上，便可以进入副场景了。首先用遥控车走金币路线启动开关，游过后，操作遥控车压在第二个地面机关上。用弹弓将第三个开关启动。并把地面出现的两个喽罗用弹弓清除。随后将地面出现的第一只哔波猴用骑士状态打昏捕捉，随后上台阶，将导播猴和女演员哔波猴以及最上层的游泳哔波猴捉住，它们能力低下很容易捕获，现在，我们可以进入刚才机关打开的副场景了。进入后，我们划熔岩艇进入，首先划到转轮机关处，引发猴子后，迅速划艇前追捕捉。很快离开了溶浆河，利用遥控车将对面的开关压住。用高级弹丸将小喽罗在远处全部消灭。可以全力对付眼前的两只猴子了，骑士法捕捉。之后利用连续两次跳跃到图8.1的位置，顺着棍子爬出。来到台阶下的第二个副场景，进入后，上木板跟着水流前进后，在第一个固定木板处停下并跳入，用弹弓将挂在恐龙骨上的猴子打落，跟进水中捕获。出水流后先将喽罗用弹弓清除，而后面对的，是第二只乱拳哔波猴，和对付本话第一只猴子的方法一样，诱惑其攻击绕后捕捉吧。最后踏木板桥之后面对吊在飞龙上的哔波猴，直接用弹弓击落，直接捕捉这个没有攻击力的家伙为本话画上完美的句号吧。


图8.1

STAGE 9 往来的猴子们 任务:13只

冰天雪地的一关啊，操作不会很简单，刚开始先要把远端可以看见的喽罗全部用弹弓消灭，随后击破雪人出现的哔波猴与前方的哔波猴一概用骑士状态击打后捕捉。继续前行后，摄影机的出现让我们继续导演了一幕片段。而后迅速捕捉两猴，仍然利用骑士变身捕捉。上坡后可看到多个雪屋，先把喽罗消灭，再将闪光的雪屋打破，随即捕捉跳出的哔波猴，用此方法多个哔波猴很快擒获。进入副场景后，直接跳上移动台再利用两次跳跃换位到达图9.1的位置。上太鼓台后迅速将三只猴子捕捉。下台后可发现假面哔波猴，由于攻击能力不差，直接变骑士教训后捕捉。上楼梯后，击打图9.2中的机关，长者哔波猴出现，骑士法捕捉。最后退出副场景进入雪屋场景旁边很多旗帜的副场景中，先熟练驾驶战车，按下右类比可是为开炮哦。最后面对哔波猴驾驶的ROBOT时在横移动中确定位置连续开炮，成功爆破后捕捉，本关完成。



图9.1


图9.2

STAGE 10 猴子忍法帖 任务:14只


图10.1

听名字就知道，新的变身形态来了，训练中的教学模式叙述得很清楚，但操作中的重点是旋转右类比的分身与按住跳跃的滑翔能力。迅速完成训练进入本章：首先将敌人用弹弓消灭后，前方直接利用忍者能力踏墙疾驰而过。前方出现的三只忍者哔波猴直接用忍者变身下召唤出的分身形态来捕捉，非常容易（分身出现后按下右类比为捕捉）。前方的地阱用忍者的滑翔能力飞过。而后出现的机关打击后，利用忍者能力踏上绳索前行至屋顶。先恢复状态等待MP的增加，随后变身为忍者，召唤出分身后不理睬喽罗，直接跳跃攻击石塔上的忍者哔波猴，它必定会躲到后方的土坡上，回身直接用分身捕捉。行进之后的枪阵配合炸弹令人头痛，其实只要注意炸弹阴影落点，S路线行进，利用忍者的分身捕捉能力很容易就将中间的哔波猴捉住。到了前方摇杆机关处，直接利用弹弓清理喽罗，并将机关打开，令石桥落下。先不要着急上，注意地面上出现的胖胖的哔波猴先打破它的伪装再行捕捉，之后可以向上过桥进入副场景了。进入城中后，先过一择等待一择过枪陷阱后，用忍者能力捕捉前面的猴子。而后连续踏墙壁走进图10.1的场景。先帮住它编导一段大和剧吧……随后，用弹弓将喽罗扫清。用忍者分身捕捉大名哔波猴。用机关反转场景后，顺竿子上爬。在房梁上出现的两只忍者猴，我方等待其跟近后迅速利用忍者分身捕捉能力捕捉。之后就可以到达对台，继续顺杆上爬。到了房顶之上，多方观察掌握陷阱节奏躲避前行，到了顶上之后出现的两只哔波猴根本不是忍者捕捉法的对手，迅速捕捉吧。房顶的两端各会出现一只绳索，我们先挑选对面是房屋的一条用忍者能力走人，进入之后面对哔波猴忍者分身捕捉。随后再走人风筝哔波猴那边，多么可怜，毫无还手之力的它，还是认命吧，任务全部完成。

BOSS战出现——兜裆布忍者传

这个家伙更加简单，平常利用忍者的滑翔能力躲避突击，趁机将喽罗干掉，有不错的奖励。而当它要发动必杀的时候，横向滑翔移动，再利用它发出的绳索踏绳索而上（忍者能力），一次击打后它就扑倒在地，上去一阵好打，这样的战术轮转几次，它就不支，将它捕获吧。



STAGE 11 哔波猴探险队 任务:13只

首先需要将飞行竹蜻蜓学会，转动右类比就可以了，到最高点依靠左类比操纵滑翔方向。本场景刚开始，就要依靠竹蜻蜓滑翔上山，而面对对面山坡的炸弹喽罗一定要用弹弓清理掉再飞行过去。先飞到桥左侧山坡，将猴子捕捉。随后过桥后，坡下的摄影机让我们再次导演。随后利用竹蜻蜓再飞上山坡，走独木桥后一直跳台，走到一个篮帐蓬前用赛车将猴子引出捕捉。继续前行后，前方的导弹机械出现，用光剑将导弹击回打爆。当向前打爆第二个导弹ROBOT后，用弹弓将上方正在努力爬山的哔波猴击落捕获。到最顶端后进入遗迹副场景。先将两个ROBOT消灭，迅速过坠石桥，用骑士战术捕获两个猴子。而后出现的飞碟机械，直接用骑士状态迁回打击，之后将驾驶员捕获。上前打击机关后，出现两个探险哔波猴，直接骑士打击捕获。将两个有推动标志的石头推进遗迹后，通往新场景的空阶出现。上空中台阶后，不要理睬空中飞行的天使哔波猴，而要把地面的都收拾干净，主要对付方式为诱惑绕后捕获，中距离要小心它的光射攻击。最后进入最高处的图11.1房间。将其中的一个哔波猴捕获后，用弹弓攻击图11.2的机关，半人马哔波猴出现，经常进行多次的绕后捕获，终于成功。


图11.1


图11.2

STAGE 12 和猴子在一起 任务:12只


图12.1

首先要捕捉的外场的猴子没有任何难度，而之后先进入忍者专题副场景，利用忍者变身的能力踩绳而过，注意其中一个十字交叉换线的点，在交叉位置直线跳跃就可以，到图12.1的位置，滑翔过去。进入西部场景后，换成西部牛仔形态，扫射清理喽罗后，西部哔波猴出现，狙击捕获吧。而后退出进入插木副场景，又重新驾驶上了久违的飞行ROBOT，驾驶其跳跃的方式为同时输入左类比左与右类比右，之后同时将两个类比推向前方，便为向前跳跃，当跳到最高台时，撞击破坏墙壁吧。将敌人撞灭后，我们将第二个墙壁撞毁，哔波猴ROBOT出现。直接连续撞毁，抓住驾驶哔波猴后，退出副场景。我们该进入前方的积木副场景了，先不理睬地面的布景，装备光剑用于反弹导弹ROBOT的


图12.2


图12.3

炮弹，最后进入到图12.2的位置上，变身为骑士捕获吧。现在我们可以看见在模型飞机上的猴子了，直接弹弓击落，捕捉。最有意思的布景出现，回到地面，先将模型场上方的敌人清除，将赛车放进地面模型场内，本体在上方观察，并配合赛车踩踏机关（如图12.3），一定要慢慢来，不要着急，车走一步本体机关踩一步。最后遥控车踏中最后机关，猴子弹出，快速捕捉。退出此副场景后，我们进入最后一个副场景—兔乐园。用骑士的结界痛快地捕捉吧！！

STAGE 17 功夫猴拳 任务:20只

新功夫形态获得，捕捉能力大大提升。摇右类比能出现火焰拳法，十分耀眼。首先注意山壁推动的时间，小心通过之后能捕捉到第一只，到高台触发机关，跳过后，两只功夫哔波猴利用功夫形态捕捉，非常方便。再将山壁上的机关打开，注意跳跃的时机。到达对面之后，利用火焰拳法打破机关通过。随后出现的哔波猴功夫形态捕捉，向前进发后面对的两只同样方法对待。打破门后，捕捉喷火猴。向前将机关触动，出现的杂技哔波猴射落捕捉，进入副场景。将地面的那只猴子捕捉后，不上BUS，直接爬上图17.1的位置，进入捕捉一只后，绕行到里屋，直接将右侧的开关启动，用忍者形态踏绳捕捉，而后进入右侧房间，全部捕捉。在将左侧的转轮机关打开，用忍者能力滑翔过去，捕捉后，打开机关，踏绳索前行，将里面的那只也捕获吧。退出场景到头后进入猿仙楼饭店。先告诉地面的三只猴子什么是真正的功夫，将机关触发，上台后，将面对一个难点，先用普通形态将转轮机关触动到最大后，最速发动忍者形态，利用连续滑翔到达对岸。之后利用功夫能力触发秋千，上至新场景，将敌人消灭，并将哔波猴捕捉后，进入BOSS战：


图17.1

BOSS战——爆炎，放屁拳

第一个形态非常好对付，横向躲避，进攻，很快就进入第二形态了。第二形态中找到亮点处的机关，触发后，配合打击它很快就会进入第三形态，更没有技术含量，直接直线跳跃进攻就行了，快些进行捕捉吧。

STAGE 18 夜雾中的大将 任务:18只


图18.1

首先在利用快速打击转轮机关出现的台阶到达对面，而后利用弹弓将远端的机关打中，游过去之后，将猴子捕捉。随后将推石机关推动。用遥控赛车压住机关，进入第一个副场景。在赛道中熟练运用赛车将三位哔波猴赛车手的赛车撞爆捕捉后，就可以这个场景了。继续前行，在水中可以发现一个下水道口，先进入。潜水过后将水台上那只捕捉，之后利用弹弓将台阶推进至脚下。上台后先捕捉猴子，按照图18.1所示将遥控赛车压在机关上，本体用弹弓将出现的机关触发，跳下已经抽水的水池，进入通道。出现的两只飞碟哔波猴用变身能力清除后，进行捕捉。从通道退出，小心按照水桶的规律进行多段跳跃，到达流动水桶的位置。必须利用忍者的能力踩到最后一个桶的时候利用滑翔才可以上台，将上面的猴子捕捉。我们终于可以退出这个隐藏副场景了。我们先上船，上船之后立刻爬上船头的杆子，到上端后上轮转台，踩开关后用弹弓射击引发的开关，门开启。跳跃上箱子后跑至门口进入。遇到先前曾经对付过的ROBOT，利用骑士状态击败它。捕捉后利用功夫形态打开门。上滑动杠躲避火焰后到对台，直接捕捉对面出现的猴子。依靠浮空块的位移我们到达了对岸，将猴子捕捉后，我们退出场景，我们进入最后一个副场景。进入后直接成为骑士形态打击捕捉。走到红外扫描装置的关卡前，小心跳入。将博士猴捕捉后，打击机关，我们可以回去跳到高台上了，一定注意不要触碰红外扫描装置。跳上台后，最后一个猴子也落网了。

STAGE 19 未来都市 无任务要求

我们终于成为传说中的超人了，在训练过程中，大家就知道这个能力有多么的强大，熟练掌握后，我们进入场景。进入后，首先要注意面对的是三个飞碟哔波猴，超人状态击杀捕捉，之后前行到磁力传送车那里，在尾随那个猴子到站后直接捕捉。我们经过了连续两次跳跃空中车辆之后，抓住滑动杆，到达了一个拍摄场景，拍摄后捕捉吧。继续乘坐了磁力传送车，要注意变身捕捉传送轨道中猴子啊。进入副场景后，要注意传送道中钢锭的出现轨道，躲避迂回前进。到了绿色大台阶之上，一定要快速按照它的顺序快速跳跃，到达高处后，本体踩踏开关，而利用遥控车打开另外一个开关。之后本体再离开开关，进入刚刚开启的电梯。上行后，迅速变为骑士，捕捉乱枪哔波猴。再利用功夫形态打动转轮，并将出现的功夫特定机关全部打爆，并能捕捉一只哔波猴。到达汽锤要道，按照第一个刚刚升起，跳入，等待第二个下压一次后再跳入，之后顺次跳过即可。我们先利用骑士能力将第一个ROBOT打爆，随后回身积攒MP后再将第二个消灭掉。之后小心翼翼走过窄道，将爱上楼的哔波猴直接捕捉。我们也随后上台阶，利用功夫能力将开关破坏，之后走上外围的台阶上将金黄色哔波猴捕捉。上台阶后一定要贴着外围躲避铁球的追踪。在猴子的位置用神灯能力将猴子逼到下层。将其捕捉后，走到图19.1的位置上用遥控车打开机关，再由本体打开里面的机关。上层的门开启，当然进入。在连续跳跃踏板后，爬上蓝色的杆子，小心躲避攻击后，跳到上台。到了新场景后，要利用超人能力的飞行依次飞到最后高台的位置，将猴子击落捕捉，引发机关后出现新的飞行机关，将另外一只飞行猴捕捉后，打击浮空机关，通往BOSS之门终于开启。


图19.1

BOSS战——阿夫罗战士

简直是机器人大战，没有什么好说的，躲避导弹命中点，在BOSS发动激光的时候跳跃躲避就是。如果被打爆，直接跑动迂回准备上新的ROBOT就是了，跟踪撞击多次后，胜利肯定属于我们。

STAGE 20 最终战 无任务要求

先将哔波猴击落捕捉之后，面对激光扫射，骑士突进。经过红外扫描区域，将里面的哔波猴捕捉，打击机关后，回到升起的台阶之上，利用骑士能力捕捉。冲上电梯。之后是顺序关卡，首关，用骑士将喽罗都扫清后，进门，进行仓库番推石后，将遥控车送进机关处压住，由于首关很简单，后面流程不加赘述。当爬杆后，进入第二关卡，用骑士能力将所有敌人消灭后，将暴露的哔波猴捕捉。随后爬上杆子后，进入第一个门，我们要本体和遥控车一起配合，将球推下，引出的猴子迅速捕捉。我们来到另外一个门，打击转轮让门开启到最大后，最速游过去触发机关，防护破解后，将引发的机关猴子捕捉。进控制室内将两只猴子捕捉，将机关打开后，退出第二关卡。通过了传动装置我们来到第三关卡的门口，猴子捕捉后，将平台上的满HP吃掉。进入关卡，贴墙左边走，直接右转，一直疾走，奔过塌陷路面后跳到杆上，先向左边行动，变为骑士将猴子捕捉，并将飞行物击落，将驾驶员捕捉。随后飞到对岸，等待楼倒塌后阶段前行。将两猴捕捉后，打开功夫专用机关。最后骑士捕捉，触发机关。离开关卡后进入左边的门，捕捉后进入第四关卡。踏入卫星要保持前行。进入光路板后，注意停留在中间两列，最后到达空间站位置。迅速跑到中间变身捕捉。进入副场景，跳踢石达对岸，变身将两只捕捉后，入传送装置。面队黑武士猴捕捉之后经过很短暂的行动上阶，我们终于见到了最终boss。

最终决战——"白色之野望！"

最终战斗分为多形态，首先是要挣脱控制，打击就可以了。之后战斗进入左右两机械臂，将导弹击回就可以击破。之后变身忍者，由于速度原因，方便躲过炸弹和火焰攻击，打击中间的发条多次，就可以进入本体。躲避激光打击两旁的发条，多次之后，BOSS出现。打击一次后迅速跳到自己的飞船上。我们进入最后的战斗，躲避导弹攻击后，将其击落，之后变身痛快打击，一段时间后他会召唤一个大型ROBOT，跳跃躲避捶地攻击。被逼迫至急的BOSS变身成为3分身，集中击破后，放松紧张的神经吧。片尾CG正等待着您。

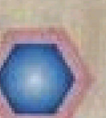


SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD

シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド

PS2	本刊译名：影之心 来自新世界			
格斗对战	NAMCO	2005年7月28日	7190日元	记忆容量64k
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

基本操作说明



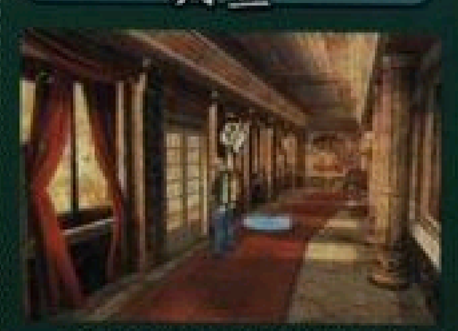
按键功能

方向键/左摇杆………主人公的移动
△键………………打开主菜单
○/×键………………决定/退出
L1……………选择小组（拥有小组作战功能之后）
R1………………切换迷宫地图
Start…………暂停（在播放过场动画时暂停后，可以按△键跳过动画）

移动

在游戏中的大地图上，只要将光标指向所去的目的地就可以了，而在每一个具体的场所，需要用方向键操纵主人公移动，在迷宫中按R1可以调出地图，查看自己的位置。

调查



在很多地方可以发现藏有道具的箱子，把它们打开就可以得到里面的东西，有的道具隐藏在背景的某一处，当主角头上出现“？”的时候按○键调查就可以找到。

存储

在游戏中，要在特定的存储点才能存档，而读取则可以在任何时候进行（战斗时除外）。在存档地点使用道具“テント”可以回复所有人的HP与MP。

战斗

和前作一样，战斗指令是通过“审判之轮”来输入的，如果在指定的时间内按下○键，就可以输入指令，当转盘上的指针在停下时指在给定的



范围内，则指令输入成功，反之则输入无效，这样就会直接遭到敌人的反击。在“审判之轮”的给定范围内，有一块极小的红色判定范围，如果指针恰好停在那里，就会得到事半功倍的效果。

在队伍里有多名伙伴的时候，可以发动连续攻击（Combo），按L1/L2切换到连续攻击，在输入审判之轮后，系统会要求玩家输入○×△□中的任一按键，如果成功，那么队伍中的伙伴们可以连续向敌人发动攻击，不给敌人还手的机会。

额外任务

在游戏中，有一些人会向主人公提出不同的委托，完成这些任务后，可以得到一些稀有的道具。

~序章~

1914年，在欧洲爆发了震惊全球的第一次世界大战，在惨烈的战争背后，有人动用了一种叫傲玛里斯（マリス）的神秘力量，妄图改变这个世界的历史。虽然他们的野心被成功地阻止了，但是后来的战争仍然导致了1000万人死亡，造成了人类有史以来最大的一次悲剧。

斗转星移，时光荏苒，转眼间，14年的岁月过去了。

1929年，北美大陆的经济显示出一片欣欣向荣的景象，战后10年来，作为唯一没有受战火损害的西方国家，美国的经济出现了空前繁荣的景象。

神秘的委托

在纽约曼哈顿，这个全美国乃至全世界最繁华的金融中心的西北街区（アッパーウェストサイド），有一个小小的侦探事物所。事物所的主人是一个16岁的少年，他的名字叫乔尼·伽兰德（ジョニー·ガーランド）。

三年前，一场事故夺走了乔尼父亲和姐姐的生命，而他本人也失去了一部分记忆。在继承了父亲的遗产——那间事物所之后，乔尼干起了私家侦探的营生。可是这段时间以来，到事物所委托的人，总是叫他干一些诸如开锁找钥匙或者寻找失踪的小猫小狗之类的无聊工作，乔尼自己也觉得很烦闷。

突然有一天，一位面貌丑陋的大学教授吉尔伯特（ギルバート）来到事物所，要求乔尼帮他找一个叫马罗·布朗（マーロウ·ブラウン）的人。此人曾经在纽约犯下伤害罪，在交了保释金之后就失踪了。作为他的担保人，吉尔伯特请求乔尼帮他把马罗找回来。就这样，年轻的乔尼带着冒险的好奇心，踏上了寻人的旅程。其实，对于乔尼自己来讲，他接受这些任务，也





是想锻炼锻炼自己，并且希望有朝一日能够找回自己失去的记忆。

在外面的街上，乔尼向路人打听了一些消息，然后向着纽约著名的时代广场（タイムズスクエア）行进。在那里乔尼遇到了一对开摩托车的旅行商人，贝根和马基梅尔（バイゲン & マジメル）从他们那里得到了一张巨蟹座的星座盘，在这张盘上安放魔石之后，就可以使用魔法了。又收集了一些情报之后，乔尼来到了纽约切尔西地区一家破败的歌剧院。据说那个马罗就躲在这里，乔尼决定去看一看。

在切尔西区的埃里克剧场（エリック劇场）的门口，乔尼遇到了一位记者（新闻记者のマッコイ）。据他所说，有一个流窜犯现在就躲在剧场最高的那层楼上。这个剧场在多年前就已经废弃不用了，现在成了一些亡命之徒藏身的地方。乔尼进入剧场之后，立刻就碰上了几个小混混，还没等乔尼向他们解释，这几个暴徒就朝他扑了上来。

解决了面前这几条杂鱼之后，乔尼来到了剧场的2层，在那里发现了一个名叫南希的怯生生的小女孩（臆病なナンシー）。她说她和哥哥来这里玩，结果走散了。乔尼答应帮助她把哥哥找回来。几经周折，乔尼在3楼最右边的座位处发现了南希的哥哥汤姆（本当は怖がりなトム），并且带他回到南希那里。另外乔尼发现3楼中间有一扇打不开的门，经过这对兄妹的指点，他回到3楼，把门弄开了，原来这是个紧急出口。沿着防火梯向上走，乔尼终于找到了马罗隐匿的地点——顶楼的一个阁子间里。马罗似乎认识乔尼，而且对他的到来十分恐惧，就在他步步后退的时候，他的身后突然出现了一道绿色的“窗口”，然后从里面冒出了一只张牙舞爪的怪物，把马罗一口吞了下去!



乔尼被眼前的景象吓呆了，坐在地上不知所措，然而更让他想不到的事情还在后面。只听一声巨响，阁子间的天窗变成无数碎片，从上面落下来一个长着翅膀的女孩!就在乔尼傻呆呆地坐在那里的时候，那个翼人少女和怪物的战斗开始了……

流程要点

- 在事物所门外和一个叫约西亚（なれなれしいヨシュア）的小孩对话，然后前往时代广场。
- 在时代广场与贝根和马基梅尔（バイゲン & マジメル）相遇，得到道具。
- 在时代广场与贝根和马基梅尔（バイゲン & マジメル）相遇，得到道具。
- 在时代广场和另外一个人（散步中のハッセル）对话，然后前往切尔西。
- 在埃里克剧场（エリック劇场）前，和新闻记者のマッコイ对话后，进入剧场。
- 在剧场2F找到 臆病なナンシー 后，前往3F（路上有固定的战斗）。
- 到3F右边找到 本当は怖がりなトム ，解决追上来的敌人之后带他回ナンシー那里。
- 回带3F中间的门，打开后沿防火梯向上走，来到顶楼的阁子间，BOSS战。

BOSS：怪物ディープワン

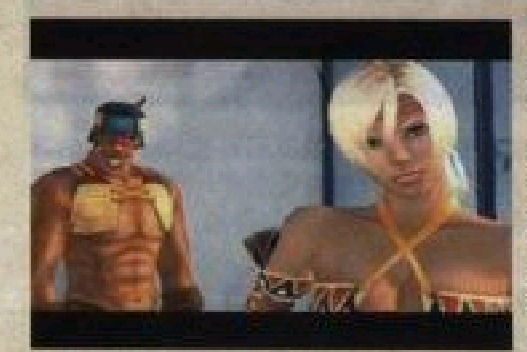
●HP：150~155 ●特技：冰属性魔法 ヘイルダスト

这场战斗是操作圣兽雷鸟（サンダーバード）和BOSS作战。在输入攻击指令时选择“重击”（ハードヒット），只要掌握好审判之轮的节奏，就可以轻松将其击败。注意如果在战斗的时候挨打过多，就有可能进入无法控制的暴走状态。不过在这场一对一的战斗里，就算是莎奈亚暴走也不会受太大影响，相反地，敌人会受到更猛烈的攻击。

怪物被消灭了，少女恢复了人类的形态，乔尼却被吓得昏了过去，在他的身上，出现了红色的光芒，那个少女看到之后，神色突然变了……

与此同时，在城市的另外一个角落里，一名红发男子被一群警察围捕，身中数弹。就当他以为自己已经陷入绝望的时候，一个神秘的银发少女出现了。她抱起血泊中的那名男子，用自己的嘴唇亲吻他。霎时间，一道红光从那男子的眼睛里冒了出来。而周围的那些警察们，并没有料道，他们的生命已经走到了尽头……

红色能量



当乔尼从昏迷中醒来时，发现自己已经回到了侦探事物所。原来是那个少女和她的随从把他送回来的。经过交谈，乔尼得知这名少女名叫莎奈亚（シャナイア），和她的搭档纳丹（ナタン）一起周游世界各地，从事驱逐怪物的工作。由于玛里斯（マリス）之力的失控，通向异世界的窗口被打开，于是各种怪物重现人间，带来了种种灾难。一提到怪物，乔尼突然想到自己受人之托寻找的对象已经被怪物吃掉了，这下只好去向委托人道歉去了，但是谁又会相信怪物吃人的事情呢?莎奈亚说她可以为乔尼作证，并要求和他一起去吉尔伯特教授所在的阿卡姆大学（アーカム大学）。乔尼起初不同意，但是在莎奈亚不停地威逼利诱之下（?）终于决定带她和纳丹一起上路，就这样，我们的主人公正式踏上了冒险的旅程。

到达阿卡姆大学之后，乔尼一行并没有找到吉尔伯特博士，却意外地碰到一位西装革履的中年男子，他似乎也在寻找博士的踪影。在经过多方打听之后，大家先去教学楼1F的化学实验室取得了煤气灯（カンテラ），然后到了校园东侧的地下室里。大家在地下室的门口遇到一位热血体育教师弗利先生（フォーリー），从他那里得到了练习竞走的计步器（歩数计），以后可以用行走的步数交换一些东西。

地下室里漆黑一片，这时煤气灯派上了用场。借着亮光，乔尼一行三人在地下室里七转八转，最后找到两扇貌似实验室入口的大铁门。但是由于没有钥匙，三人只好继续在这座阴暗的地下迷宫里转游（说来也怪，哪儿的大学搞基建的时候，会修这样的地下室啊?一般人要是在这儿迷了路，恐怕早就饿死在里头了）。在迷宫中有一些闸门需要扳动开关打开，不过有的开关是打开关怪物的笼子的，把这些怪物消灭之后，有可能得到道具。



三人来到地下室的左上角，谁知道那个在大学门口遇见的中年男子居然比他们先到了一步。（四周黑漆漆的，他是怎么摸到这儿的呢?）他想把笼子里的怪物收拾掉，不想扳错了开关，自己被放出来的怪物们痛扁了一顿。乔尼等人看到这副场面真是又好气又好笑。无奈之余，三人帮他干掉了怪物，救下了

流程要点

- 在大学2F左侧的教室里和好奇心の强いハリス对话，然后前往教学楼左边的门调查。
- 回到教学楼2F右侧的教室里和物知りなジェファーソン对话，然后到1F。
- 在1F右侧的化学实验室得到煤气灯（カンテラ），前往地下室。
- 在地下室左上方的房间里救出法兰克，随后他成为伙伴。
- 回1F中间的门，由法兰克把门打开。
- 在实验室里和吉尔伯特对话，之后是BOSS战。

这个倒霉的大叔。原来他名叫法兰克（フランク），是一位20多年前学过忍术的西洋忍者。在他的带领下，大家回到原先上锁的那个大门，法兰克用忍者历代相传的开锁术将门打开（其实他有钥匙），四人一起前往博士的秘密实验室。

四人到了博士的实验室，才知道原来那些怪物都是博士制造的。这个不怀好意的家伙一边奸笑一边放出怪物，想杀死乔尼等人。不料乔尼手里的短刀发出了红色的光芒。乔尼在惊讶之余增加了战胜敌人的信心，向博士放出的巨大怪物冲了过去！

BOSS：怪物イブルナーク

●HP：500～600 ●特技：毒属性攻击

这一次因为是四对一的较量，所以相对来说容易许多。BOSS要喘满攻击时间槽时候，我方可以连续攻击2次，这样敌人连喘息的机会都没有。此外法兰克的特技"飞投手里剑"如果使用得当的话，将会给BOSS带来巨大伤害。

大峡谷之旅

流程要点

- 进入峡谷后，到左边的帐篷里和ゾンタ对话，得到道具。
- 在右边的帐篷里和ナヴォチ对话，得到捕兽道具。
- 整理装备，向圣坛进发。（不要忘记调查仙人掌）
- 在山谷里先观看壁画，然后回答问题。
- 在最后的山谷的左上方，用诱饵捕捉UMA野兽。
- 在圣坛与BOSS交战。

为了取得战胜玛里斯的力量，莎森亚决定去西部的大峡谷（グランドキャニオン）开启新的变身力量。一行人来到了印第安人聚居的峡谷中。在帐篷里分别和部族首领宗达（ゾンタ）以及祭司纳沃奇（ナヴォチ）对话后，得到了进入圣坛的许可。在通往圣坛的道路上，有画着部落神灵的图腾柱子拦路。它们要求来访者先观赏峡谷中的壁画，然后再回答它们的问题。只要先把壁画看过一遍，再如实回答就可以了。

此外在来圣坛之前，调查帐篷附近的仙人掌的话，法兰克就会把它改造成武器（针刀·仙人掌丸）。

BOSS：圣兽タタンク

●HP：180～210 ●特技：ロックバック

在取得圣兽力量之前，莎森亚必须单独与之交战。这个圣兽是地属性的，主要使用连续物理攻击，只要及时回复体力就没有大的问题。注意在攻击的时候多用高速攻击。

轰天大营救



为了继续寻找吉尔伯特的下落，乔尼听从法兰克的意见，前往美国中部第一大城市芝加哥（シカゴ），向法兰克的师父寻求帮助。

主角一行来到芝加哥，这个夜幕笼罩下的繁华都市。当时的美国法律规定禁止饮用和贩卖酒精饮料，但这里酒吧的生意依然十分红火。因为在这座城市里，酒类的贩卖权掌握在黑帮手中，他们有钱有枪，即便是警察也奈何不得。

乔尼等人正在街头上散步，突然被一群身穿白色西装的打手围住了。一场混战之后，乔尼才知道他们原来是法兰克师父的手下。于是大家来到城北的一家夜总会，在二楼见到了法兰克的师父。

让乔尼料想不到的是，法兰克成天吹捧的"武学大宗师"居然是一只肥猫，而且还会说话！纳丹对乔尼解释说，猫是一种拥有高度智能的生物，即使会说人话也没什么值得奇怪的。这位猫先生（マオ）答应了法兰克的请求，但是提出一个交换条件。原来，芝加哥本地的黑帮分为两大势力，分别是穿白西服的卡波内家族（カポネファミリー）和穿黑西服的玛格玛纳斯家族（マグマナスファミリー）。（为了大家阅读方便，以下简称为"白衣帮"和"黑衣帮"）最近白衣帮的首领阿尔·卡波内（アル·カポネ）因为不白之冤被关进了监狱，猫先生要求乔尼等人去营救卡波内，否则就不向他们提供吉尔伯特的消息。虽然劫狱不是什么轻松买卖，但乔尼还是答应了。

作为招待，猫先生安排大家欣赏当地最优秀的吉他手——理查德（リカルド）的演奏。他倜傥的风度和优雅的琴声得到了大家的一致喝彩。卡波内的妹妹艾多娜（エドナ）更是对他情有独钟。然而，这种浪漫又能持续多久呢……？

流程要点

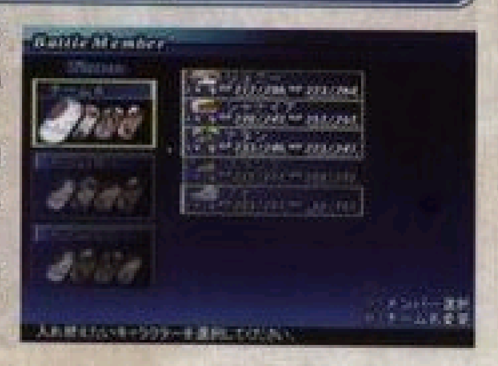
- 先去城北的酒吧和城南的夜总会，尽量和每个人对话。
- 然后到城西的一个街角，遇到白衣帮打手，发生战斗。
- 白衣帮打手体力低，有扰乱轮盘的能力，一定要集中攻击一个敌人，采用各个击破的战术，最好装备防止异常状态的道具。
- 战斗后，去夜总会2楼见猫先生，引发剧情。
- 吉他演奏结束后，到街上找回纳丹和法兰克（法兰克在城南酒吧的后门里）。
- 然后再去找猫先生，休息后准备出发。

乔尼等人并不知道，就在他们准备出发的时候，黑衣帮的老大玛格玛纳斯绑架了艾多娜，并且强行向她求婚，但艾多娜始终想着理查德，恼羞成怒的玛格玛纳斯居然开枪射杀了艾多娜，并且让手下把她的尸体处理掉。就在这时候，那个神秘的银发少女又出现了……

乔尼他们和猫先生一起来到了阴森森的阿尔卡特拉兹监狱（アルカトラズ刑务所，就是《勇闯夺命岛》里那个监狱），在干掉拦路的守卫之后，他们冲进了囚禁卡波内的单间。此时一个家伙正想杀害卡波内，却被破门而入的猫先生一个回旋踢撂倒了。之后猫先生建议从别的路逃走，这时他正式加入了队伍。

小队作战

在游戏里，同时登场作战的伙伴最多只有4人。当多于4人的时候，必须从中选择合适的伙伴加入战斗行列。有的时候，小队中必须有一名固定的成员（比如现在小队中必须有猫先生），其他人选则由玩家决定。



大家好不容易来到牢房出口，却发现有一道铁门不能开启。这时有一

流程要点

- 先到金属探测器的铁门，引发事件后回到刚才的地方。
- 和诈欺师のスミス对话后，去食堂拿取脱狱スプーン，在他那里换到绝缘シート。
- 魔法石へイルダストのステラ对后面的BOSS极有效，一定要拿到。
- 配电室的电闸操作：第一排扳动右面3个，第二排扳动两边的2个，第三排扳动右数第一和第三个。
- 打开正门后与BOSS交战。



个犯人告诉他们，这扇门上有金属探测器，必须用一张绝缘被单（绝缘シート）才能通过。只要去南边的食堂里找到一把汤匙（脱狱スプーン）交给他，就可以得到绝缘被单，然后就可以通过那扇门了。

过了铁门之后，到监狱右上方找到了魔法ヘイルダストのステラ，然后去往正上方的正门。监狱的正门是电动的，必须启动电闸才能打开。进入配电室，调整上面的开关就能开门。

大家好不容易逃出了监狱，却发现艾多娜也到了这里，而且她的身后还有一群怪物！现在已经来不及吃惊了，大家只好硬着头皮迎了上去……

BOSS：怪物 ロンウエ

●HP：950～1000 ●特技：レッドノヴァ ●封印 フレイムマイン

这个怪物是火属性的，因此用水属性魔法攻击可以取得事半功倍的效果。推荐使用ヘイルダスト，此外使我方物理攻击附加水属性的辅助魔法アクアエッジ效果也很不错。注意敌人有时会使用封印，一旦中招的话就无法使用魔法和特技了。如果我方能力较弱，就要做好打持久战的准备，注意HP和MP的回复。

百变吸血鬼

回到芝加哥夜总会之后，猫先生履行了自己的诺言，把吉尔伯特的下落告诉了大家。根据可靠情报，吉尔伯特已经去了位于美国中部的罗斯威尔地区（ロズウェル）的一个秘密军事基地。不过在去那里之前，他们先去了一趟位于好莱坞的猫拉蒙电影公司（ニャラマウント摄影所），猫先生在那里习得了猫醉拳的第一式（ネコタッチ），在战斗中可以用这招来收集猫的钱币。



随后大家赶到了罗斯威尔，发现当地的旅馆屋顶被一艘飞船砸了个大洞。据当地人说，一周前这艘太空船掉在了这里。不管怎么样，为了找到吉尔伯特，乔尼决定到基地去看看。

但是基地禁止闲杂人等入内，乔尼他们藏在一辆运输物资的卡车上混了进去。基地里的科学家们见了乔尼等人，以为他们是来打零工的，把基地的钥匙卡（カードキ－No1）交给了他们。

大家向左边走了几步，突然听到门后面有抽泣的声音。只见实验室的玻璃罐子里关着一个腰比水桶还粗的小女孩，和一个骨瘦如柴不知是人是鬼的家伙。小女孩请求乔尼救救他们，并且说可以帮忙，然后就砸碎玻璃钻了出来。（既然有这么大的力气，怎么不自己逃走呢……）



这个小女孩叫希露达（ヒルダ），是和助手罗杰（ロージャ）一起试航飞空艇的时候不慎掉在了这里，结果被军队当外星人抓起来了。此后希露达加入了队伍，并且用她那双水汪汪的大眼睛向研究员骗到了第二级安全门的钥匙卡（カードキ－No2）。随后大家到左边的大门，发现一个女忍者，原来是法兰克的部下。她给大家留下了第三级安全门的卡片（カードキ－No3）。

得到了3级卡片之后，乔尼等人来到了地图上方的控制室，将密码输入到计算机里，打开了电梯。随后乘电梯进入地下室，准备离开这里，谁知却被研究所的所长发现了。他启动了对抗外星人的攻击型机械，想置众人于死地。

就在这千钧一发的关头，希露达的肚子突然叫了起来（也难怪，一个星期没吃东西），乔尼还没弄明白怎么回事，就被她一下子扑倒在了地上……

原来希露达是个吸血鬼。在吸了乔尼的鲜血之后，她变成了一个冷艳妖娆的少女……

●流程要点

- 在罗斯威尔先去基地转一转，然后回来和いぶかしげなネウロ对话，随后回基地。
- 在基地前利用卡车混进去，得到カードキ－No1后进入中间的实验室，救出希露达。
- 得到カードキ－No3后，到控制室和モリソンの兄对话，输入密码"はまち"。
- 输入密码后，乘电梯到地下一层，和BOSS交战。

BOSS：对宇宙人究级人型决战兵器 プロキオン

●HP：1100～1200 ●特技：タイトリング リバースィング ビッグバン

这次的敌BOSS是机器人，对地属性的魔法防御较弱。因此让希露达使用地属性魔法ソーンウィップ以及莎奈亚变身为地属性圣兽タタンク之后使用特技，都可以取得不错的效果。它的装甲很厚，一般的物理攻击都是无效的，必须用辅助魔法ナージ给众人的攻击附加上地属性。还有就是这个BOSS的攻击可以使众人的轮盘进入异常状态，一定要注意。

海盗乐园





消灭了机器人，众人把研究所的所长暴揍一顿，并且向他追问吉尔伯特的下落。他却说吉尔伯特已经去了墨西哥的切奇伊茨亚（チェチェン・イッァ）。要去那儿的话必须坐船，于是大家先回到纽约的侦探事物所休整一下。由雷尼去订船票，第二天大家乘船向目的地进发，但是……

乔尼等人乘坐的船被一群海盗劫持了，所有同伴都成了人质，被抓到了加勒比的海盗城寨。（这可奇怪了，当初勇闯夺命岛劫大狱的时候那么多警察都没拦住，现在却栽在一群三脚猫的海盗手里，难道主人公他们不会游泳，是在水里被海盗们捞走的吗？真够衰的啊。）

在接受了海盗首领——小女孩安妮（アン）的"询问"之后，莎奈亚让纳丹弄开了囚室的铁栅栏，并且找回了自己的武器装备。据这里的海盗说，此处一条沉船附近有一个神秘的洞窟，里面好像供奉着什么圣兽。莎奈亚提议去那里看一看，于是在躲过巡视的海盗之后，一行六人朝沉船的方向出发了。

几经周折之后，众人在沉船的甲板上遇到了被怨灵包围的安妮，替她解围之后得到了她的信任。随后，一行人从沉船尾部的大洞穿过，到达了供奉水之圣兽的洞窟。莎奈亚只身走上祭坛，和供奉在这里的ラシレーン交战之后，获得了水之圣兽的特殊变身能力。

●流程要点

- 回答安妮提问的时候，要诚实而且谦虚一点（选第一项），态度千万不要太恶劣，不然的话就有好戏看了……
- 逃出牢房之后，先到上方沉船处听两个海盗对话，再去下方调查一个铁桶（就是安妮拷问玩家用的铁桶）和里面一个睡懒觉的人对话后回到沉船处，就可以过去了，不要忘记躲避那些巡回的海盗。
- 在沉船里，先调查甲板的裂缝，再到船尾取得甲板扫帚（デッキブラシ）。
- 把扫帚安在甲板的卷扬机上，放下小艇，就可以到甲板后部转动舵轮。
- 把船舵转过来后，就可以经船尾到达圣兽洞窟了。

BOSS：圣兽ラシレーン

●HP：280～310 ●特技：バリヤー クリアオラクル

这次照例是莎奈亚单独上阵。此圣兽为水属性，使用辅助魔法。对付它的方法和上一只圣兽一样，用高速攻击配合回复体力的方法，不难取胜。

悲情的仁义



安妮终于知道了，她的爷爷和海盗们多年来一直守护的神灵眷顾了眼前这位美丽的姐姐——莎奈亚。就在这时，一名白衣人突然闯进了城寨。原来他是卡波内的手下，来给猫先生传话的。卡波内得知马格马纳斯已经把地盘扩张到了拉斯维加斯（ラスヴェガス），为了找回失踪的艾多娜，卡波内决定率领部下到马格马纳斯的酒店和他火并，因此需要猫先生的帮助。听到这个消息后，乔尼也决定一起去帮忙。大家告别了快乐的海盗们，向拉斯维加斯进发。

就在马格马纳斯和他的黑衣手下在酒店里吃喝玩乐的时候，一名神情忧郁的男子提着琴箱，来到了这座臭名昭著的赌城。他就是吉他手理查德，为了寻找艾多娜的下落，决定孤身一人前来挑战……

乔尼一行在赌城大酒店前与艾尔·卡波内会合。卡波内听到了艾多娜可能已经被害的消息，悲愤之余失去了理智，打算带着弟兄们杀进去给妹妹报仇。乔尼则建议由他率领伙伴们先进去探听一下。卡波内采纳了他的建议。

酒店里戒备森严，没有客房的钥匙就不能乘坐电梯。乔尼只好在一层的赌场里转悠，不料和黑衣帮的人发生了冲突。解决了这些喽罗之后得到了818房间的钥匙，这下可以乘坐电梯了。



在818房里，乔尼发现了理查德。他因为寡不敌众被黑衣帮活捉了，马格马纳斯叫部下杀了他，不料乔尼他们却在这个关口赶来，路见不平自当拔刀相助，收拾了这几个小喽罗之后，理查德也加入了队伍。他的特技是吉他演奏，但是他的吉他……大家还是自己去看吧。

乔尼在818房发现了其他楼层房间的钥匙。几经周折之后，众人来到了马格马纳斯所在的10楼，却被荷枪实弹的黑衣帮围了起来。卡波内率领白衣帮的手下们前来助阵，却也无济于事。就在这时……

只见红光一闪，两支黑帮的打手们都倒在了地上。一个人影闪现在火海中，那是……失踪的艾多娜！理查德不敢相信自己的眼睛：一向温柔善良的恋人怎么变成了杀人不眨眼的恶魔？只见艾多娜痛苦地抱着头，请求理查德杀了她。原来，她也受到了控制。而造成一切的元凶，正是那个救过她性命的银发少女……

流程要点

- 先去酒店里的电梯，然后去右边的赌场，在深处过道里遭遇黑衣帮，交战后得到钥匙。
- 接下来就是不停找钥匙的枯燥工作，顺序依次如下：818—422—903—1004。
- 在1004房找到魔法石アークパリヤーのステラ，一定要装备。
- 到10层最右边找到黑衣帮打手，剧情结束后进入BOSS战。

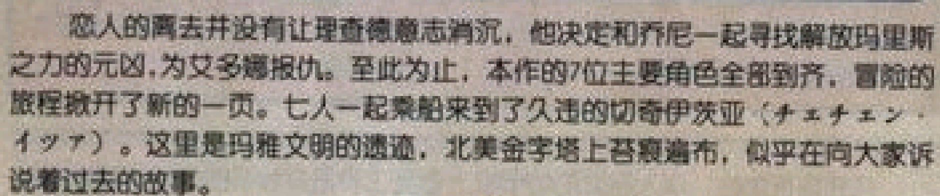
BOSS：魔化人间 マリスエドナ

●HP：1700～1750 ●特技：ヘイルダスト　サージ　ブラックホール

虽然这是一场悲伤又无奈的战斗，但是不使尽全力的话，必定会全军覆没。艾多娜在魔化之后具有水属性，用火系魔法可以取得很好的效果。此外理查德的吉他特技中具有攻击性的一招也可以给她造成很大伤害。

艾多娜最后还是倒在了理查德的怀里，说过一声“谢谢你”之后，幸福地闭上了眼睛。呆坐在一旁的恶棍马格马纳斯想要乘机溜掉，转过头来看到的却是卡波内愤怒的枪口……

狭路相逢



恋人的离去并没有让理查德意志消沉，他决定和乔尼一起寻找解放玛里斯之力的元凶，为艾多娜报仇。至此为止，本作的7位主要角色全部到齐，冒险的旅程掀开了新的一页。七人一起乘船来到了久违的切奇伊茨亚（チェチェン・イッァ）。这里是玛雅文明的遗迹，北美金字塔上苔藓遍布，似乎在向大家诉说着过去的故事。

但是细心的纳丹发现了青苔上的脚印，难道说已经有人捷足先登了吗？是吉尔伯特博士？还是那对神秘的男女呢？现在已经没有时间考虑这些了，大家一起走进了金字塔内部。

金字塔里面石门紧闭，上面的凹洞似乎可以放进什么。乔尼发现了一种成排的会发光的地板，地板尽头的石门在光线消失后就会闭锁。只要赶在全部光亮消失前到达门口，这一机关就会停止。就这样，乔尼从机关洞里找到了开门用的宝石，逐层深入到金字塔的最深处。







流程要点

- 触动发光的地板之后，一定要尽速跑到石门那里，否则就会功亏一篑。
- B1～B3的石板都很容易打开，B5存档点旁边有2个发光地板的开关，先触发左边的石板，然后立刻触发右边的，再全速跑到石门处，即可得到去往地下圣坛的宝石。

当大家赶到地下祭坛的时候，发现那个名叫Lady的银发少女和人称Killer的红发男子早已经在那里了。一脸猥琐相的吉尔伯特也在他们身边。莎奈亚一眼就认出那个Lady就是曾经血洗她的部族村落的仇人。一旁的理查德眼中也闪出了仇恨的火光。就在他们想要上前讨还血债的时候，Killer拦在了他们前面……

BOSS：怪物 ジュブ・ニグラス

●HP：2000～2150 ●特技：封印バリヤー　クリアオラクル　ワイプオウト

在吉尔伯特的挑拨下，Killer召唤出一个巨丑无比的怪物。它对暗属性防御较弱，如果用附加暗属性的辅助魔法ダークエイジ配合高速物理攻击，将得到较好的效果。尽量使用连携攻击，不要给它喘息的机会。

尽管怪物被打败了，但是乔尼等人也都筋疲力尽。令人惊讶的是，Lady和Killer并没有杀他们，而是转身离开了。众人侥幸捡回了性命。后来卡波内经过多方努力，终于查到Lady等三人的下落。为了找到他们，大家动身前往南美大陆。从那以来，莎奈亚就一直闷闷不乐，难道是因为那时受的打击太大了吗……？

地狱之门

乔尼一行来到了南美的里约热内卢（リオデジャネイロ）。大家无心欣赏这里的南国风情，在打听了一些情报之后，辗转来到印加遗迹马奇比奇（マチュピチュ）。这里是传说中玛里斯能量集中的地方之一。Lady为了吸取能量，一定会到这里来的。乔尼等人发现，遗迹里的石分别有不同的颜色，必须扳动不同的开关才能把特定的门打开。费过一番周折之后，大家来到了太阳之间。这里有红绿蓝三种不同颜色的火焰，要按照一定的顺序关闭这三个开关才能前进。



好不容易穿过了太阳之间，乔尼他们却被Killer和吉尔伯特堵在了祭坛门口。吉尔伯特召唤出一群妖怪，阻挡了他们的去路。急躁不堪的莎泰亚独自冲破包围闯了进去，其他的伙伴驱散怪物赶了上来。但是为时已晚，能量已经被Lady吸收，祭坛上只有一个巨大怪物等着他们……

流程要点

- 在地下迷宫中得到黄金假面之后，进入遗迹内部。
- 在遗迹中，先按照黄色—紫色的顺序按动开关，随后按原路返回。
- 再从另外一个入口进入遗迹，按蓝色—黄色的顺序按动开关，走左上方的门。
- 在太阳之间内，按照红—蓝—绿的顺序熄灭火焰，即可通过。

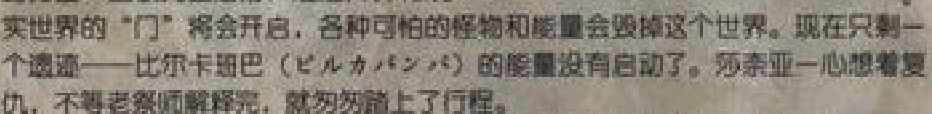
BOSS：怪物 ゲルフエ

●HP：2100～2500　●特技：毒属性攻击

一般来说，游戏后半段的BOSS都比较变态。它的毒性攻击会使我方遭受巨大损害。除了配备防止中毒的道具之外，在BOSS攻击的间隙活用アークシールド、アークバリヤー、アークゲイル等辅助魔法的效果比较好。中毒后注意回复，不放过任何攻击的机会。

莎泰亚眼睁睁地看着Lady等人跑掉，虽然心有不甘，但是也没办法。这时他们遇到了一个名叫罗罗玛（ロロマ）的小女孩，她请乔尼一行到摩亚那村（モアナ村）。她的奶奶，村子的祭师乌卡那甘（ウカナガン）老婆婆在那里等着他们。

在摩亚那村，乌卡那甘向莎泰亚等人介绍了玛里斯之力的情况。这种邪恶的力量一旦被完全启动，连通异界和现实世界的"门"将会开启，各种可怕的怪物和能量会毁掉这个世界。现在只剩一个遗迹——比尔卡班巴（ビルカバンバ）的能量没有启动了。莎泰亚一心想着复仇，不等老祭师解释完，就匆匆踏上了行程。



众人来到比尔卡班巴的入口，看到满地都是尸体。原先来到这里保护遗迹的村民已经尽数被杀害。这一定是他们干的，没错！在遗迹的最深处，莎泰亚找到了那三个和自己不共戴天的人。Killer再次挡住了大家的去路，和吉尔伯特召唤的怪物一起……

流程要点

- 地下宫殿的"电梯"需要启动4个开关才能使用。
- 地下大迷宫分为上中下3层，里面分别有红、黄、绿、紫4种颜色的空间转换装置。
- 大迷宫内有的地方看似无路可走，但是踏上蓝色地板后就会出现隐藏的桥。
- 把大迷宫内的4个开关启动后，乘"电梯"前往祭坛，遇到BOSS。

BOSS：Killer + 怪物 タオロス

●HP：约在1450－1500之间　●特技：各种异常属性攻击

Killer和这个怪物的可恨之处在于他们使用的十分阴损的破坏性招式，使我方处于精神脱力，攻击力下降等不良状态。加上敌方有2人，使我方更处于不利的境地。因此必须集中全力先将他俩其中一个打倒，一般是先打怪物タオロス。一定要活用辅助魔法，稳扎稳打才能取胜。

尽管Killer被打败了，但他已经为Lady争取了足够的时间，最后一个祭坛的玛里斯之力也被解放了。霎时间，三道红色的光束射向天际，空中有座城堡一样的东西若隐若现，最后罩在了大地上——这就是传说中的异界之门吗……？

一线生机

玛里斯之力已经被启动了。众人怀着失望的心情回到了摩亚那村。这时候老婆婆乌卡那甘对大家说，要想拯救这个世界还是有希望的。原来所谓的玛里斯之力，其实就是世间人们的怨念和仇恨凝聚的力量。世界上有一种称做维尔（ウイル）的蓝色能量可以克制玛里斯。许多年前，印第安人的祖先把这种力量封印在一个叫尤乌尼（ユウニ）的盐湖中。要启动这一力量的话，就必须使用两枚戒指。其中一枚被保存在阿伊特（アイト）洞窟中，另外一枚则由北方一个部落的首领保管着。乔尼决定先到阿伊特洞窟去看看。临行的时候，老婆婆叮嘱莎泰亚，复仇不是人生唯一的目的，并提醒她适当地使用自己身上的力量。

在阿伊特洞窟的最深处，乔尼等人打败了看守的怪物，找到了第一颗戒指（海色の指轮）。

BOSS：怪物 デルゲット

●HP：2800－3000　●特技：石化　エナジーチャージ

为了防止被石化，可以提前装备水镜の腕轮，或者使用アークヒール魔法。此外让莎泰亚变身成水圣兽ラシレーン之后会取得不错的攻击效果。但是一定要提防エナジーチャージ这一招，一旦挨上的话，90%会被秒杀。

另外一颗戒指在北方的某个部落中。这么说起来……大家怀着试试看的心情回到了大峡谷。不料部落酋长宗达已经在帐篷前面捧着戒指等候他们了。宗达告诉莎泰亚，这枚戒指是部落首领世代相传的信物，只有在结婚的时候可以传给新娘。虽然他和莎泰亚早有婚约，但莎泰亚看起来很不情愿的样子。这时宗达非常大度地对她说，如果不想结婚，可以在用完戒指之后再送回来。就这样，莎泰亚得到了空色の指轮，接下来应该去盐湖了。

维尔之力就封印在尤乌尼盐湖中间的塔里。乔尼和伙伴们几经周折，终于来到了塔的第六层。就当他们要把两枚戒指放进祭坛的时候，一把飞刀突然刺了过来——

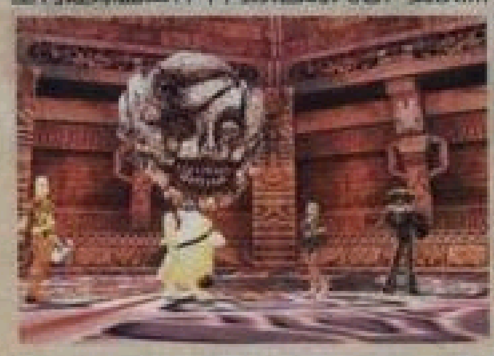
来者不善，此人正是奉命赶来阻止他们的Killer。想不到又要和他交手了。他的HP比上次高了不少（大约3500左右），但是总的来说还是不难对付的。就当大家刚刚松了一口气，准备用戒指启动维尔之力的时候，Killer突然翻身跃起，一刀刺穿了乔尼的心脏。倒地后的乔尼身上发出血红色的光芒，然后……站了起来？他不费吹灰之力就打倒了Killer，随后又把目光转向了自己的同伴们。怎么会这样？难道说乔尼和Lady是同类吗……？

流程要点

- 阿伊特洞窟里一些地方不能从正面进入，需要多找找路径才能走通。
- 尤乌尼盐湖塔的2、3、4层都有石柱机关，通往上一层的门必须调查白色水晶才能打开。
- 塔的6层有5块会发光的魔法石，必须让题目全亮或者全灭才能开启下面的门。
- 全灭的方法是：在原始位置按顺序踩：右上——左上的石头。
- 全亮的方法是：在原始位置按顺序踩：下——右下——左下的石头。

地狱之门

乔尼一行来到了南美的里约热内卢（リオデジャネイロ）。大家无心欣赏这里的南国风情，在打听了一些情报之后，辗转来到印加遗迹马奇比奇（マチュピチュ）。这里是传说中玛里斯能量集中的地方之一。Lady为了吸取能量，一定会到这里来的。乔尼等人发现，遗迹里的石分别有不同的颜色，必须扳动不同的开关才能把特定的门打开。费过一番周折之后，大家来到了太阳之间。这里有红绿蓝三种不同颜色的火焰，要按照一定的顺序关闭这三个开关才能前进。



好不容易穿过了太阳之间，乔尼他们却被Killer和吉尔伯特堵在了祭坛门口。吉尔伯特召唤出一群妖怪，阻挡了他们的去路。急躁不堪的莎奈亚独自冲破包围闯了进去，其他的伙伴驱散怪物赶了上来。但是为时已晚，能量已经被Lady吸收，祭坛上只有一个巨大怪物等着他们……

流程要点

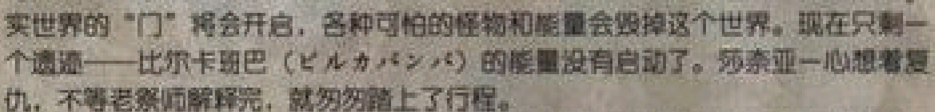
- 在地下迷宫中得到黄金假面之后，进入遗迹内部。
- 在遗迹中，先按照黄色—紫色的顺序扳动开关，随后按原路返回。
- 再从另外一个入口进入遗迹，按蓝色—黄色的顺序扳动开关，走左上方的门。
- 在太阳之间内，按照红—蓝—绿的顺序熄灭火焰，即可通过。

BOSS：怪物 ゲルフェ

●HP：2100～2500　●特技：毒属性攻击

一般来说，游戏后半段的BOSS都比较变态。它的毒性攻击会使我方遭受巨大损害。除了配备防止中毒的道具之外，在BOSS攻击的间隙活用アークシールド、アークバリヤー、アークゲイル等辅助魔法的效果比较好。中毒后注意回复，不放过任何攻击的机会。

莎奈亚眼睁睁地看着Lady等人跑掉，虽然心有不甘，但是也没办法。这时他们遇到了一个名叫罗罗玛（ロロマ）的小女孩，她请乔尼一行到摩亚那村（モアナ村）。她的奶奶，村子的祭师乌卡那甘（ウカナガン）老婆婆在那里等着他们。



在摩亚那村，乌卡那甘向莎奈亚等人介绍了玛里斯之力的情况。这种邪恶的力量一旦被完全启动，连通异界和现实世界的"门"将会开启，各种可怕的怪物和能量会毁掉这个世界。现在只剩一个遗迹——比尔卡班巴（ビルカバンバ）的能量没有启动了。莎奈亚一心想着复仇，不等老祭师解释完，就匆匆踏上了行程。

众人来到比尔卡班巴的入口，看到满地都是尸体。原先来到这里保护遗迹的村民已经尽数被杀害。这一定是他们干的，没错！在遗迹的最深处，莎奈亚找到了那三个和自己不共戴天的人。Killer再次挡住了大家的去路，和吉尔伯特召唤的怪物一起……

流程要点

- 地下宫殿的"电梯"需要启动4个开关才能使用。
- 地下大迷宫分为上中下3层，里面分别有红、黄、绿、紫4种颜色的空间转换装置。
- 大迷宫内有的地方看似无路可走，但是踏上蓝色地板后就会出现隐藏的桥。
- 把大迷宫内的4个开关启动后，乘"电梯"前往祭坛，遇到BOSS。

BOSS：Killer + 怪物 タオロス

●HP：均在1450～1500之间　●特技：各种异常属性攻击

Killer和这个怪物的可恨之处在于他们使用的十分阴损的破坏性招式，使我方处于精神脱力，攻击力下降等不良状态。加上敌方有2人，使我方更处于不利的境地。因此必须集中全力先将他俩其中一个打倒，一般是先打怪物タオロス。一定要活用辅助魔法，稳扎稳打才能取胜。

尽管Killer被打败了，但他已经为Lady争取了足够的时间，最后一个祭坛的玛里斯之力也被解放了。霎时间，三道红色的光束射向天际，空中有座城堡一样的东西若隐若现，最后罩在了大地上——这就是传说中的异界之门吗……？

一线生机

玛里斯之力已经被启动了。众人怀着失望的心情回到了摩那亚村。这时候老婆婆乌卡那甘对大家说，要想拯救这个世界还是有希望的。原来所谓的玛里斯之力，其实就是世间人们的怨念和仇恨凝聚的力量。世界上有一种称做维尔（ウイル）的蓝色能量可以克制玛里斯。许多年前，印第安人的祖先把这种力量封印在一个叫尤乌尼（ユウニ）的盐湖中。要启动这一力量的话，就必须使用两枚戒指。其中一枚被保存在阿伊特（アイト）洞窟中，另外一枚则由北方一个部落的首领保管着。乔尼决定先到阿伊特洞窟去看看。临行的时候，老婆婆叮嘱莎奈亚，复仇不是人生唯一的目的，并提醒她适当地使用自己身上的力量。

在阿伊特洞窟的最深处，乔尼等人打败了看守的怪物，找到了第一颗戒指（海色の指轮）。

BOSS：怪物 デルゲット

●HP：2800～3000　●特技：石化　エナジーチャージ

为了防止被石化，可以提前装备水镜の腕轮，或者使用アークヒール魔法。此外让莎奈亚变身成水圣兽ラシレーン之后会取得不错的攻击效果。但是一定要提防エナジーチャージ这一招，一旦挨上的话，90%会被秒杀。

另外一颗戒指在北方的某个部落中。这么说起来……大家怀着试试看的心情回到了大峡谷。不料部落酋长宗达已经在帐篷前面捧着戒指等候他们了。宗达告诉莎奈亚，这枚戒指是部落首领世代相传的信物，只有在结婚的时候可以传给新娘。虽然他和莎奈亚早有婚约，但莎奈亚看起来很不情愿的样子。这时宗达非常大度地对她说，如果不想结婚，可以在用完戒指之后再送回来。就这样，莎奈亚得到了空色の指轮，接下来应该去盐湖了。



维尔之力就封印在尤乌尼盐湖中间的塔里。乔尼和伙伴们几经周折，终于来到了塔的第六层。就当他们要把两枚戒指放进祭坛的时候，一把飞刀突然刺了过来——

来者不善，此人正是奉命赶来阻止他们的Killer。想不到又要和他交手了。他的HP比上次高了不少（大约3500左右），但是总的来说还是不难对付的。就当大家刚刚松了一口气，准备用戒指启动维尔之力的时候，Killer突然翻身跃起，一刀刺穿了乔尼的心脏。倒地后的乔尼身上发出血红色的光芒，然后……站了起来？他不费吹灰之力就打倒了Killer，随后又把目光转向了自己的同伴们。怎么会这样？难道说乔尼和Lady是同类吗……？

流程要点

- 阿伊特洞窟里一些地方不能从正面进入，需要多找找路径才能走通。
- 尤乌尼盐湖塔的2、3、4层都有石柱机关，通往上一层的门必须调查白色水晶才能打开。
- 塔的6层有5块会发光的魔法石，必须让题目全亮或者全灭才能开启下面的门。
- 全灭的方法是：在原始位置按顺序踩：右上——左上的石头。
- 全亮的方法是：在原始位置按顺序踩：下——右下——左下的石头。

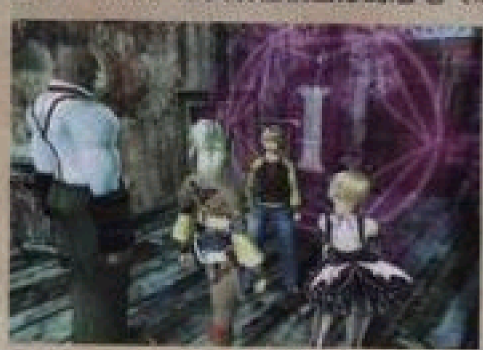
迷失的回忆



乔尼摆脱了玛里斯之力的控制，陷入了昏厥中。在一片朦胧里，他似乎回到了自己3年前的家。回忆断断续续地在他的脑海中翻腾着，最后，他来到了自己家的地下室里。

在那里，他看到了3个熟悉的面孔：一个是去世了的父亲，另外两个人是……马罗？还有那个长得好像外星人一样的瘦老头罗杰！他们似乎正在做着什么。看起来是一个仪式。在不远处的玻璃罐中，赫然盛放着两个人体！其中一个看上去是乔尼，另外一个是……Lady？这是怎么回事？

醒来后的乔尼越想越觉得可疑，于是他提出要回自家的旧宅去看一看。这座房子早已于3年前毁于火灾，但是地下室应该还是完好的。大家在侦探事物所整顿一番后，出发前往伽兰德的旧宅（ガーランド邸）。



这座荒宅里充满了被玛里斯之力操纵的怪物。一切看起来都那么可疑，尤其是屋子里许多地方都出现了带有罗马数字的结界。幸亏希露达对这种封印有所研究，在她的带领下，乔尼突破了这些结界的阻碍，来到了地下室。

地下室中有一个貌似恐怖片里"大头怪婴"一样的怪物。把它消灭之后，乔尼找到了多年前他和父亲以及姐姐的合影。看着照片里姐姐的面容，所有人都惊得说不出话来——这不就是小时候的Lady吗？难怪乔尼身上拥有玛里斯的能量！但是这样一来，事情更说不清楚了。

流程要点

在ガーランド邸，按照V、IV、II、VIII、VI、III、IX的顺序，就可以破解结界。

把在屋里捡到的"异端の魔道书"当进书房的暗格中，就能开启地下室。

BOSS：怪物 タマリス

●HP：3500～4000 ●特技：バリヤー シールド

这是本作中看上去最恶心的BOSS。说实话，打它的时候最可怕的不是它的招式，而是它在屏幕中一晃一晃要散架的样子，看了就想吐……虽然它的HP很高，但是基本上集中攻击就可以了。可以用魔法アークバリヤー和アークゲイル来辅助攻击。打倒之后得到乔尼的家族照片。



知道乔尼秘密的活人，在世上已经没有几个了，或者说，目前只能找到一个——就是那个干瘦的老头罗杰·培根。（3年前事故的时候雷尼在欧洲，所以不知道此事）

为了彻底查明真相，乔尼来到罗斯维尔旅馆，想找罗杰问个究竟。罗杰没有回避事实，而是领大家回到当年的地下室里，用时空魔法把一切展现在大家眼前……

原来乔尼的真正出生年份应该是1908年，他的真实年龄是21岁，而不是16岁！他之所以保持着16岁的模样，因为……他在13岁的时候，被冷冻过整整5年！

1921年，离现在8年之前，乔尼和他的姐姐格蕾丝（グレース）被车祸夺去了生命。他们的父亲悲痛欲绝，他在听说有一种叫做玛里斯的力量可以使死者复活之后，决定用这种方法救活这两个孩子。马罗是当时的一个科学研究员，出于对玛里斯的兴趣，给他做了助手。他们从罗杰那里偷来了启动封印的异端之书，给这两个孩子的尸体注入了玛里斯和维尔两种能量。玛里斯可以构筑人的肉体，而维尔则可以再造人类的精神和记忆。当时在玻璃罐中的格蕾丝醒来后，看到旁边的弟弟没有丝毫生命的迹象，于是就把自己的维尔能量全部传给了乔尼，而她本人却选择了一条不归之路——彻底抛弃自己的肉体和灵魂，让玛里斯在自己身上为所欲为。被玛里斯能量操纵的格蕾丝——也就是Lady——杀死了她的父亲，然后就在这个世界上游荡着，开始了漫无目的的杀戮之旅。

乔尼无法接受眼前的事实：当初最喜欢他，最关爱他的姐姐，为了让他活下去，选择了自己精神的毁灭，并且给更多的人带来了不幸。但是，并不能因为这样就不去阻止Lady的行动——虽然现在有维尔能量在勉强支撑，但是一旦她把玛里斯能量收集到一定程度，依然可以打开异界之门，把地球毁掉。因为，人类的憎恨和仇怨是永无止境的……

回到侦探事物所之后，乔尼和伙伴们商量了一下，准备等罗杰修好飞空艇就动身前往异界之"门"，阻止Lady的计划。纳丹告诉乔尼，莎奈亚在布鲁克林（ブルックリン）一带散心，乔尼到那里找到了她，对她说出了自己心中真实的感受：虽然Lady占据了姐姐的身体，但是为了世界，必须把她消灭。乔尼又请莎奈亚在完成这次任务之后留在事物所里帮忙，莎奈亚什么也没有说，只是对他笑了笑。谁又知道，明天他们能不能平安归来呢？

最终章 异界边缘

第二天，众人做好决战的准备，前往罗斯维尔。罗杰已经修好了飞空艇，大家一起向着半空中浮动的异界之"门"出发了。

Lady就在"门"口等着他们。不过在她面前，仍然是Killer挡在那里。这个红发男子的性命是Lady救的，出于感恩，他一直伴随在她的身边，不知不觉已经爱上了她。在他看来，无论是谁，无论为了什么，只要想阻挡Lady的意志（严格地说，是她体内寄生的玛里斯生命体的本能），就得去死！！

BOSS：マリスキラー

●HP：4000～4200 ●特技：即死攻击 レッドクレスト

魔化的Killer实力增强了许多。由于他会使用即死攻击，所以还是装备一下防即死的道具比较好。配合アークシールド、アークバリヤー、アークゲイル、アークレイジ等辅助魔法，加上乔尼现在拥有了解放自己体内能量的特殊能力，趁他攻击的间歇猛打，应该不难击败。注意队里必须至少有1人专门负责回复，危急的时候由2人负责。





Killer的死使Lady也尝到了失去伙伴的痛苦。被激怒的Lady身上的玛里斯能量爆发了，异界之门瞬间开启，种种怪兽如潮水一般向人间涌来。而她却抱起Killer的尸体，向门内走去……

事到如今，已经没有退路了。七位伙伴相互鼓励着对方，踏上了由玛里斯支配的异界领土。为了消除拦路的红色结界，必须找到结界的根源——玛里斯之树（マリスソーカー）并将其消灭。砍掉第一棵树之后，大家找到了造成这一系列悲剧的另外一个元凶——吉尔伯特！他凭借玛里斯的力量变成了一个更丑陋的怪物，并且说所有意志薄弱或者拥有野心的人都会变得和他一样。废话少说，相信大家早就看这个混账不顺眼了，用最痛快的招数消灭他吧。

BOSS：マリスギルバート

●HP：4500－4700　●特技：异常状态附加攻击

其实这家伙就是体力多一点而已。装备了防止异常状态的道具后，配合アークバリヤー等辅助魔法，接着就是消耗战了。记住多使用双重攻击和连携攻击，在5分钟之内就可以搞定。



吉尔伯特的梦想终于得到了实现——他已经彻底到另外一个世界去了。接下来就是Lady所在的巢穴。门口的红色结界需要消灭3棵魔树才能进入。大家赶到的时候，只见Lady正抱着Killer的尸体伤心流泪——难道玛里斯生命体也体会到人类的感情了吗？看着眼前熟悉而又陌生的姐姐，乔尼心中百感交集。而对于Lady来说，这是为自己最好的伙伴复仇的唯一机会……

最终BOSS：レディー

●HP：？？？？－？？？？　●特技：？？？？？？　？？？？？？？？



既然是最后一战，那么就不要吝惜任何回复道具和自己的MP了。Lady身上有红色的玛里斯能量防护，所以真正要打的是她身后的那个红色巨球。在常规状态下，队伍的平均等级必须在48级以上才有取胜的可能。而且只能有一个人负责攻击，其他3人必须负责回复，否则两个回合下来就会全军覆没。这绝对不是危言耸听。
笔者把4个人的能力几乎练到了头，仍然没有100%的胜算，在攻略时曾经多次临近取胜边缘被Lady用一个全体攻击附加异常轮盘的魔法全部收拾掉。

要想对付Lady，一般来说，最能胜任主攻手这一位置的人就是莎奈亚。（人家要报仇嘛，让她来也是理所当然的）她可以依靠水属性和地属性两种圣兽的能力作战。在装备了フレアプローナ之后会打的轻松一些。另外3人推荐使用乔尼、法兰克和理查德。乔尼在决战的时候追加了新能力“解放”，他在变身后的攻击能力可以在回复的间歇助攻，而法兰克和理查德则专管回复。如果没有很高的等级和大量高级道具的话，玩家就必须准备足够的回复类物品，才能靠着长期消耗的方法，最终以微弱的优势获得胜利。一定要记住，在最后的战斗中，绝对不能大意，也不能因为队伍中一两个人的死亡而乱了阵脚。必须采用防守为主的策略。如果有连续使用转盘的道具，请毫不吝惜地使用吧。

当红球被消灭后，Lady会使出一招全体攻击的特技。虽然攻击力不是很高，但此刻如果全员体力不多则大大的不妙，本人就是在这里挂掉了多次。因此务必保证当时队伍里有一个人的体力是满的。在挨完这一下之后，队伍里剩下的人只能使用普通物理攻击，但是一击就可以把Lady打败。（估计Lady本人的体力连130都不到）随后就是结局动画了。

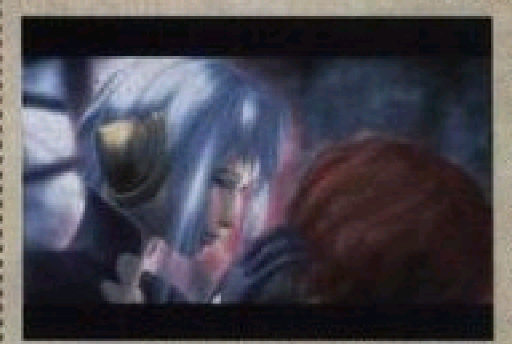




命运的轮回 重新开启…



~结局~



Lady体内的玛里斯能量终于消耗殆尽了。她用最后一点力气抱住了Killer的尸体，依偎在他冰冷的身躯上。突然间，一道白光从他们身上闪起，Lady和Killer一起升了起来，Killer似乎恢复了意识，他们两个用温柔的目光凝视着对方，在空中缠绵不已……

Lady和Killer的身影最终还是化做无数光点，散落在空气之中。此时异界之门也快要崩溃了，伙伴们急着要离开这里，只有莎奈亚茫然地站在那儿一动不动，如同泥塑木雕一般。

复仇，这件听起来很悲壮的事情，她已经做到了，那么，今后她又要去往哪里，做些什么呢？还没等她醒过神来，一只有力的手飞快地抓住了她的手腕。这种温暖的感觉，是……

“还等什么？这些事情以后再想吧！”……那是乔尼的声音吗？他已经不再是那个忧郁彷徨的男孩了吧……



通向异世界的“门”已经彻底土崩瓦解了。这些血红色的光芒重新回到了它们自己的世界。天空一片蔚蓝晴朗，阳光透过云彩，照射在大地上。这种温暖的感觉，似乎已经阔别许久，而玛里斯之力给人间带来的种种悲剧，又好像就发生在昨天一样。

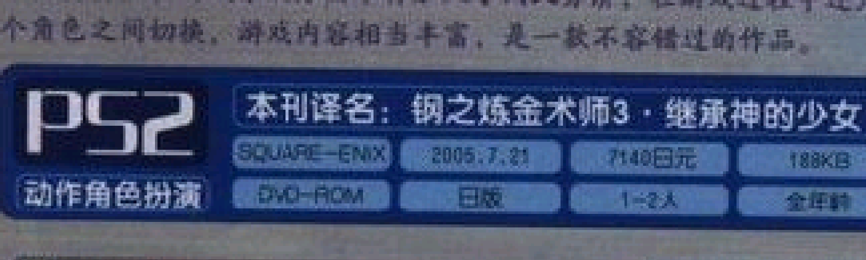
在１９２９年，这个世界因为几个平凡人物的存在，避免了毁灭的危机。然而，后世的人们也知道，这个世界并没有永远地和平繁荣下去。就在那一年，世界经济陷入空前的萧条，１０年后，新的世界大战爆发了。

是的，不管时代怎么变迁，只要人类内心的阴影——那些仇恨和怨念不能得到化解，玛里斯的力量总有一天会重新出现，给这个世界带来新的灾难。不过，到了那个时候，一定也会有心怀希望的勇敢的人们，为了拯救这个世界，踏上新的旅程。





S·E出品的"钢炼"系列第三作，采用了完全原创的故事情节，但是仍然由漫画原作者荒川弘亲自担任剧本监修和角色设定的工作，所以漫画迷们也完全不用担心本游戏对原作的忠实度。另外游戏中的动画片段也是由动画版的原班制作人员负责。在游戏系统方面本作加入了两人分屏，在游戏过程中还允许玩家在数个角色之间切换，游戏内容相当丰富，是一款不容错过的作品。



1 基本操作

左摇杆	移动
右摇杆	视点移动
□/○	对话/开启宝箱/调查
L1	锁定/视角复位
L2	打开技能炼成菜单
R1	同伴指示(待机/移动)
	在可炼成物体范围内，让同伴使用炼金术
	在已炼成物体范围内时，让同伴使用该武器
	长按，召唤同伴靠近/协力跳跃
R2	防御/回避/防御反击
R3	拉近镜头/锁定中切换锁定目标
L3	不显示对话框
START	打开菜单
SELECT/方向键(上/下)	切换操作角色
方向键左	显示区域地图
方向键右	显示雷达

2 战斗操作

●エド

□	通常攻击
	武器装备·解除/上升攻击
摇杆推前+△	突进攻击
摇杆推后+×	吹飞攻击
×	跳跃/受身
○	突起炼成/物体炼成
□+×	扫腿
摇杆推前+□+×	滑行攻击
摇杆推后+□+×	对空踢击
□+△	特殊攻击

●技能炼成

操作	名称	习得地点
L2+○	壁炼成	第一章 开始
L2+×	大锤炼成	第六章 开始
L2+△	双手剑炼成	第四章 BOSS战
L2+□	枪炼成	第二章 BOSS战

●アル

□	通常攻击
△	武器装备·解除/对空踢击
摇杆推前+△	突进攻击
摇杆推后+△	回旋攻击
×	跳跃/受身
○	突起炼成/物体炼成
□+×	扫腿
摇杆推前+□+×	踏击
摇杆推后+□+×	踢击
□+△	特殊攻击

●技能炼成

操作	名称	习得地点
L2+○	石弹炼成	第一章 ヴァルドラ一番街：街路树通道
L2+×	石柱跳跃	第五章 古城の入口
L2+△	地雷炼成	第七章 开始
L2+□	吸引器炼成	第三章 地下铁道 南通路

3 物体炼成

地图上的大部分物体都可以进行炼成，从而加工成武器和道具。可以作为炼成物体的周围会浮现一个炼成光圈，操纵角色接近炼成光圈后就可以按下○键发动炼成术。另外，エド和アル所炼成的物体会有所区别，需要各位通过对战场的判断来决定炼成哪种物体。某些物体在我方等级提升后可以进行强化炼成，性能和实用性会大幅提高。



4 道具赠送

每章结束后可以将身上的道具作为礼物送给ソフィ从而提升好感度，好感度上升的同时还会提升エド和アル的某些属性值。好感度对应的是道具收集率，每样道具只能够送一次。某些道具还可以在ソフィ处得到进化，然后送还给你，将进化后的物品交给ソフィ可以再次提升好感度。要注意的是赠送某些特殊物品会发生特别的剧情，另外好感度还关系到结局的变化。

特殊剧情	必须道具
纪念摄影	坏れたカメラ
洗澡	洗濯石けん
シャワー	ボディーソープ，バスタオル
シチュー	牛肉（高级者安），牛乳，タマネギ，ジャガイモ，ニンジン
ケーキ	タマゴ，小麦粉，イチゴ
アル[illegible]	磨きオイル



5 双人模式——TAG BATTLE

TAG BATTLE类似于一个试炼场，在里面打出的道具可以在STORY MODE中使用。

规则如下：

- 等级从1级开始
- 只能够使用在TAG BATTLE中得到的道具和装饰品
- 不能使用特殊攻击
- 没有地图和雷达显示
- 1P阵亡游戏就会结束，2P可以复活。
- 根据成绩的优劣奖励物品会有所变化。

6 小猫收集

游戏过程中一共隐藏着9只可爱的小猫，要全部找齐绝非易事。收集到的小猫交给ソフィ后都能够换到强力的道具。

章节	名称	出现地点
一	たま	ヴァルドラ：公寓通道
二	えるうっど	仓库街：第四仓库
三	とらきち	地下铁道：月台
四	ぱーにー	司令部最上层
五	えすとらごん	第四封印房间
六	あきんどら	司令部监狱
七	まろん	市街：西大马路
八	すきのお	古城：城内通道A
九	くろーでぃあす	仰慕房间C（上层部分）

～序～

エド和アル兄弟在经历了人体炼成的失败后，为了取回属于自己的身体，开始了寻找传说中的贤者之石的旅途。而就在此途中，エド接到了来自大佐的邀请，命令他们兄弟二人到北方的城市[illegible]执行任务。这

声称那里有他们正在寻找的东西……虽然感到事情十分可疑，但是为了得到贤者之石的情报，兄弟俩还是踏上了征途……

ヴァルドラ位于アメストリス国的北端，是北方最主要的城市之一，为了牵制位于褐茜斯山脉另一边的德拉库玛国，城市内的军备相当充实，而与此同时，ヴァルドラ也是一个工商业都相当繁荣的城市。一群神秘人物的袭击打破了巴而多拉本该有的宁静，攻击来的过于突然，使得巴而多拉的军队还未做出任何抵抗，整个城市已经化为一片狼藉，已经来到ヴァルドラ的エド兄弟也被卷入了这个事件中……

背景介绍

ソフィヴァルドラ的入侵者——贝尔萨一族：贝尔萨是传说中的魔女，为了复仇，她一心想毁灭人类，有一群人为阻止魔女疯狂的行为而展开了战斗。但是他们的力量还不足以击倒贝尔萨，所以以自己的生命为代价使贝尔萨沉睡了，活下来的人把贝尔萨封印了起来，而为了守护这个封印，ヴァルドラ建立了。而现在贝尔萨一族的目的就是为了要让魔女贝尔萨复活，以此来统治世界。贝尔萨的复活需要聚集大量以人类生命为代价的能量，因此贝尔萨一族建造了名为奥贝里斯克的塔来聚集能量，要阻止他们的举动必须摧毁那些塔。ソフィ就是继承了父亲的遗志，毫不惜以生命为代价不让这一切发生的少女。

第一章 ヴァルドラ陥落

ヴァルドラ	大通道
ITEM CHECK	回复药（小）

ヴァルドラ	一号街
ITEM CHECK	铅のリング、不变の神像（对话），回复药（小）

ヴァルドラ	三号街
ITEM CHECK	回复药（小）×2

ヴァルドラ	公寓通道
ITEM CHECK	キャンディ，铅のピアス，たま
攻略提示	操纵アル进入火墙后用炼成术修复破损的消火栓，救出小女孩后别忘了带走角落里的小猫

ヴァルドラ	四号街
ITEM CHECK	回复药（小）×2，力の秘药（小）

ヴァルドラ	六号街
ITEM CHECK	回复药（小），铅のチョーカー，体力の秘药（小），リローダー

ヴァルドラ	后街广场
ITEM CHECK	回复药（小），リローダー

ヴァルドラ	七号街
ITEM CHECK	铅のバングル，リローダー

ヴァルドラ	街路树通道
ITEM CHECK	回复药（小），リローダー

ヴァルドラ	八号街
ITEM CHECK	秘密の史书(1)（对话），炼成の秘药(小)，守りの秘药(小)（对话），回复药(小)×2

机械店屋	广场
攻略提示	敌人会2批出现，使用2次特殊攻击可以轻松过关

教会	

ITEM CHECK	回复药（小）×2

第二章 冰の守护者

仓库街	第一区域
ITEM CHECK	回复药（小）

仓库街	一号仓库
ITEM CHECK	リローダー，铅のチョーカー，回复药（小），铅のピアス

仓库街	第二区域
ITEM CHECK	回复药（小）
攻略提示	敌方魔法师初登场，对魔法几乎免疫的アル是他们的克星



仓库街	二号仓库
ITEM CHECK	工事ヘルメット，体力の秘药（小），回复药(小)
攻略提示	先操纵エド沿着墙缝摸到对面打开开关，再让アル经由移动平台来到对面。三个并排的魔法师用保龄球炸弹解决

仓库街	第三区域
ITEM CHECK	リローダー

仓库街	三号仓库
ITEM CHECK	回复药(小)，炼金の秘药（小），リローダー，磨きオイル（利用大炮炸开木箱）
攻略提示	开关需要エド爬管前进到内部开启，离开前携带一个炸弹，以后需要用到

仓库街	第四区域
ITEM CHECK	回复药（小）
攻略提示	用钢盖加大炮的组合可以轻松突围。全灭敌人后进入地下水路

地下水路	入口
ITEM CHECK	回复药（小），铁ゲタ（全灭敌人后与平台上的男子对话）

地下水路	中央
ITEM CHECK	回复药(小)

地下水路	出口
ITEM CHECK	リローダー

仓库街	后方
ITEM CHECK	秘密の史书(2)（对话）

仓库街	第四仓库
ITEM CHECK	えるうっど（使用刚才搬过来的炸弹炸开木箱）
攻略提示	打开升降台的开关后回到第四区域从另一端进入仓库

仓库街	第四仓库
ITEM CHECK	ボディーソープ
攻略提示	高台上的2个魔法师需要慢慢的跳跃前进，不要操之过急。打开中间的宝箱后会出现埋伏的大锤兵，用反击来打

仓库街	第五仓库
ITEM CHECK	回复药(小)，力の秘药(小)，HOTなカイロ
攻略提示	有电流经过的走廊让アル先通过，放下扶梯后让エド继续前进。出口处有几个隔空的平台，都需要借助炼成跳跃。宝箱内的HOTなカイロ的防冰冻属性对BOSS战帮助很大，一定要取得

仓库街	最终区域
ITEM CHECK	ドッグタグ（对话）

仓库街	六号仓库
レオニード	炼成枪使用可能。レオニードHP在500左右，使用枪或者燃烧棒攻击都有不错的效果。他的连续腿击攻击力较高，HP在50以下就要注意回复了。レオニード的HP的下降到一定程度后会使用恢复HP的技能，使用燃烧棒攻击可以迅速化解。要想取得S级评价，连击数一定要高于25，可以好好地利用一下周围的杂兵来追加连击数
RANK	战利品
S	漆黑的ルージュ
A	漆黑的ルージュ
B	体力の秘药(小)
C	体力の秘药(中)
D	体力の秘药(大)

第三章 地を裂く薯

地下铁道	南通道
ITEM CHECK	回复药（小）
攻略提示	利用新炼成技吸引器可以快速消灭飞行系的敌人

地下铁道	检票口
ITEM CHECK	リローダー，回复药(小)，回复药(中)
攻略提示	先去东通路

地下铁道	东通道A
ITEM CHECK	铅のリング
攻略提示	利用保龄球炸弹引爆油桶可以节省不少时间。新的炼成道具小锤可是个赚经验的好东东哦

东口	移动步道
ITEM CHECK	炼金の秘药（小）
攻略提示	地上的按钮可以改变步道的方向

地下铁道	东通道B
ITEM CHECK	キャットフード，回复药（小）

地下铁道	东口控制室
ITEM CHECK	回复药（小），守りの秘药（小），铅のバングル
攻略提示	拉下红色的开关后，西通道开启

地下铁道	西通道B
ITEM CHECK	力の秘药(小)

地下铁道	西口移动步道
ITEM CHECK	リローダー，回复药（小）

西口控制室	
ITEM CHECK	リローダー，秘密の史书（3）（对话），回复药（中），ブロンズベスト
攻略提示	先站到右边的平台上，用炸弹将对面的油桶引爆，再从左边的平台过去将开关打开

月台	
ITEM CHECK	煮干し，回复药（小），[illegible]
攻略提示	全灭敌人[illegible]

地下铁	第二车辆
ITEM CHECK	回复药（小）

地下铁	第三车辆
ITEM CHECK	坏れたカメラ(对话),纽のアンクレット

地下铁	第四车辆
ITEM CHECK	回复药（小）

地下铁	第五车辆
ITEM CHECK	回复药（小）

到达月台	
ITEM CHECK	运骑士的帽子，回复药（中）

到达站	检票口
ITEM CHECK	回复药（小），リローダー

到达站	通道
ITEM CHECK	回复药（小），ジャガイモ

病院前广场	
ゴドー	HP1200左右的大块头ゴドー，所有攻击都无法对他造成硬直。一开始只能靠炼成壁反弹他击出的石球来削减他的HP。他HP在2/3左右时便会开始召唤石柱，石柱可以炼成杀伤力更高的尖刺图腾，图腾倒塌时对双方都会造成巨大伤害。主要的战术就是引诱ゴドー进入图腾的攻击范围，反复几次后就可以结束战斗。要想取得高评价不但要在3分钟内结束战斗，而且还要打出60以上的高连击数。连击所需要的时间比较长而且伤害值极低，图腾战术的乱数又比较大，所以要取得S级评价非常困难
RANK	战利品
S	ボーンヘルム
A	ボーンヘルム
B	体力の秘药(小)
C	体力の秘药(中)
D	体力の秘药(大)

第四章 炼狱の野望

下水道	中央部
ITEM CHECK	サイの角，回复药（小）
攻略提示	取得サイの角过程中两次连续跳跃难度比较大。第一次在边缘拉前全力跳跃，第2次大概是右偏30度角全力跳跃

下水道	出口
ITEM CHECK	守りの秘药（小），リローダー

司令部	后方
ITEM CHECK	回复药（中）(对话)

司令部一层	A地区
ITEM CHECK	回复药（中）(炸开左侧木箱)，回复药（小），耐热マント，リローダー

中央直孔地区	
ITEM CHECK	鬼のパンツ

司令部一层	作战室
ITEM CHECK	回复药（中），秘密の史书（4），炼金の秘药(小)，防弾チョッキ
攻略提示	走廊两边的机关枪用大炮轰杀掉

司令部一层	B地区
ITEM CHECK	ニンジン(炸掉右侧的木箱)，回复药(中)，金のチョーカー，工事ヘルメット，回复药(中)，回复药(小)(炸掉左上角的木箱)

司令部二层	
ITEM CHECK	回复药（中）×2，回复药（小）×2，体力の秘药(小)（炸掉右上角木箱）

司令部三层	兵员室A
ITEM CHECK	回复药（小），回复药（中），磨きオイル，复活のお守り（对话），野战レーション（对话）
攻略提示	入口处的3块防暴墙用大炮摧平

司令部三层	仓库
ITEM CHECK	回复药（中），金のバンクル

司令部三层	兵员室B
ITEM CHECK	回复药（中）

司令部四层	
ITEM CHECK	牛乳，回复药（小），回复药（中）（炸开右上角房间内木箱）力の秘药(小)，回复药（中）×2

司令部最上层	
ITEM CHECK	回复药(中)回复药(小)，悲しみのキズ，リローダー，秘密指令书ぱーにー(与クレイギンとの对话后在入口附近出现)

屋顶	
ジャニス	ジャニスHP在1400左右，由于她主要在空中活动，所以我方进攻的主要手段是中间的加农炮台和焰火导弹，四周的普通炮台攻击力太低基本上用不到。将她击落后可以继续选择炮击或者选择双人连击。要在她身上得到S级评价时间要压缩在5分钟之内，连击数30左右，难度并不是很大
RANK	战利品
S	プリティーブーツ
A	プリティーブーツ
B	守りの秘药(小)
C	守りの秘药(中)
D	守りの秘药(大)

阅兵场	
ゼルギウス	追加的双手剑炼成这场战斗的主要攻击手段。ゼルギウスHP有2000左右，火属性攻击是他的得意技，之前拿到耐热マント的话就赶快装上吧。他的实力并不是太强，以近身和突进技为主。操纵アル吸引他的注意，エド使用大剑从侧面和背面进行攻击，3分钟左右即可结束战斗，连击数可以通过周围的杂兵来追加。这场战斗要得到S评价相对来说比较简单
RANK	战利品
S	狮子の假面
A	狮子の假面
B	炼金の秘药(小)
C	炼金の秘药(中)
D	炼金の秘药(大)

第五章 复活の鼓动

古城	入口
ITEM CHECK	回复药(中)×2回复药(小)×2，复活のお守り(炸碎木箱)，リローダー，守りの秘药(小)(炸碎アル解谜过程中看到的木箱)

古城	外围南区
ITEM CHECK	回复药（中）×3，金のバングル，力の秘药（小），小麦粉
攻略提示	周围的木箱可以用アル炼成的铁锅砸开。高台上的法师用炮台击落。左下的两个宝箱通过附近的地道可以取得。第一道铁门要エド通过地道到对面打开。火焰喷射器的机关要操纵アル到内部关闭。第2道铁门的机关附近有隐藏通道，用铁锅砸开木板进入

古城	南部隐藏通道
ITEM CHECK	ブロンズベスト，金のチョーカー

古城	外围东区
ITEM CHECK	回复药（中）炼金の秘药（小）金のリング 回复药（大）
攻略提示	先上到左下的平台，用大炮将附近的障碍扫清。通过第一道铁门后炼成一个投掷炸弹将跳跃过程中的障碍物扫清。移动的平台左侧的隐藏房间入口用炸弹炸开

古城	东部隐藏房间
ITEM CHECK	タマゴ，体力の秘药（小）

古城	外围地区北
ITEM CHECK	回复药（中）×2，回复药（大）×2，成长の秘药，花の种
攻略提示	通过铁炮阵的时候注意地板上的颜色，黑色的是炮弹经过的地方，每次跨1~2格前进比较保险。左上角的平台附近有一个隐藏入口

北部隐藏房间	
ITEM CHECK	かわいいリボン，回复药（大）

古城，中庭	
ゴドー	与ゴドー的第2次交手，他的攻击频率变的更快，多了一招钻地攻击。HP削减至一定程度后还会狂暴化。主要战术还是和上次一样，近身连击时要注意他的连续攻击。5分钟之内结束战斗，连击数达到60以上可以拿到A评价。要拿到S还需要一点点运气
RANK	战利品
S	地之纹章
A	地之纹章
B	ボーンヘルム
C	ボーンヘルム
D	ボーンヘルム

古城内	通道A
攻略提示	操纵エド通过地道打开铁闸开关

古城内	通道B
攻略提示	让一人踩住开关、另一人前进

古城内	通道C
ITEM CHECK	秘密の史书（5）

古城内	阳台
ITEM CHECK	谜の古文书

古城内	光之封印房间
ITEM CHECK	回复药（中）×2
攻略提示	分别进入4个房间破坏光封锁后才能够继续前进

第一封印房间	
ITEM CHECK	回复药（中），体力の秘药（小）
攻略提示	用大铁球扫清敌人后击破光封锁。离开前带一把铁锅在身上

第二封印房间	
ITEM CHECK	力の秘药（小），回复药（中）
攻略提示	用回旋镖击打墙壁上的开关可以关闭炮台

第三封印房间	

ITEM CHECK	回复药(中)，守りの秘药(小)，トラの爪
攻略提示	左侧让アル先通过，让铁炮停止攻击后，往前走踩下开关。再让エド过去，通过地道后踩下另一侧的开关。击破光封镜

第四封印房间	
ITEM CHECK	回复药（中），牛乳，えすとらごん，钮のアンクレット
攻略提示	右下角和右上角有两处裂开的墙壁，用铁镐凿开可以取得小猫えすとらごん

古城	最上层
ITEM CHECK	回复药（中）*2，回复药（大）

古城	屋顶
レオニード	战场比上一次与他交手时大了许多，如果刚才还留了一把铁镐的话可以削减他大量的HP。另外要注意他的恢复技能，这次他会跳到高台上进行恢复，普通攻击无法打到他。只能用炮台击落，所以弹药方面要留有余地。连击数在40以上，时间8分钟左右可以得到S评价
RANK	战利品
S	冰之纹章
A	冰之纹章
B	漆\ のルージュ
C	漆\ のルージュ
D	全回复药

第六章 脱出

司令部	监狱
ITEM CHECK	绝望のくつした，成长の秘药，牛肉(高)(对话)，囚人の足かせ，破れふんどし(对话)，あさんどら
攻略提示	先用大锤砸开地道，前进到右上角的房间后再通过角落里的阶梯从通风口出去。左上角的木箱砸碎后出现另一条地道。通过后来到左下角的房间，用锤子打通地道后就可以离开这块地图了

司令部	仓库A
ITEM CHECK	力の秘药（小），守りの秘药（小），炼金の秘药
攻略提示	右侧的两名巡逻兵可以先进入铁桶，等他们往回走后再离开。从下方绕过中间看守的卫兵后前往仓库B

司令部	仓库B
ITEM CHECK	バスタオル，体力の秘药（小）
攻略提示	从上方的道路绕行，利用铁桶躲过巡逻兵。要注意出口处的巡逻兵会在铁桶和出口间往返2次

司令部	トリガー的研究室
ITEM CHECK	心眼のモノクル，トリガーの日记，セクシーガーター
攻略提示	被发现的次数在10次以下可以取得心眼のモノクル，调查左边的控制台救出アル后记得到监狱回收道具

司令部	二层
ITEM CHECK	ハンマー日记，野战レーション，回复药（大）
攻略提示	电磁装置和防暴盾可以用锤子破坏

司令部	三层
ITEM CHECK	回复药（大），リローダー，コウモリの牙，小麦粉，炼金の秘药（中），回复药（中）

司令部	四层A地区
ITEM CHECK	体力の秘药(中)，磨きオイル，回复药(中)



攻略提示	新敌人机械忍者比较难缠，用大炮来攻击比较有效率

司令部	四层通道
ITEM CHECK	秘密の史书(6)，金のリング，金のピアス

司令部	四层B地区
ITEM CHECK	回复药（中），守りの秘药（中），サイの角，力の秘药（中），防弹チョッキ
攻略提示	钻进桶内移动可以无视机枪阵的攻击

司令部	最上层
ITEM CHECK	クレイギンの手记
攻略提示	调查书桌取回衣物

司令部	屋顶
ITEM CHECK	复活のお守り

司令部	中央直孔地区
ITEM CHECK	回复药（大）

司令部	阅兵场
ヴィーナスタンク一号	HP在2500左右。它的突进攻击，追尾导弹，压制攻击和炸弹幕都很难躲避，必须通过它攻击时的台词来预判它的行动。当它张开嘴巴释放老鼠炸弹时是攻击的最好时机，使用炼成的保龄球炸弹攻击它的嘴巴可对其造成可观伤害，而且会使它僵直一段时间。这时候就用保龄球炸弹做连续轰炸，アル用炼成斧从侧面攻击。3，4个回合后就可以打赢了。连击数在20左右，时间小于3分钟的S评价颇为苛刻，几乎不允许失误
RANK	战利品
S	セクシー手袋
A	セクシー手袋
B	成长秘药
C	心理秘药(小)
D	炼金の秘药(中)

第七章 强行突破

市街	西一号街
ITEM CHECK	复活のお守り
攻略提示	逆天战车登场，只有锤子和炸弹能对它们造成伤害

市街	西二号街
ITEM CHECK	回复药（大）*2，钢のチョーカー

市街	西三号街
ITEM CHECK	回复药（大），力の秘药（中）

市街	西四号街
ITEM CHECK	回复药（大），牛乳

市街	物资放置处A
ITEM CHECK	回复药（大），钢のピアス，钢のバングル（对话），キメラの牙

市街	物资放置处B
ITEM CHECK	钢のリング，回复药（大），巨人のふんどし，たるんだ腹巻き，しなびたももひき，秘密の史书（7)(对话)

市街	物资放置处大门
攻略提示	一进门就会进入N台坦克的包围圈，有特殊攻击的话会轻松许多。没有的话只好用炸弹慢慢周旋了

市街	西五号街
ITEM CHECK	守りの秘药（中）回复药（大）
攻略提示	注意优先击落卡车上的迫击炮兵

市街	西六号街
ITEM CHECK	イチゴ，回复药（大），かわいいリボン，成长の秘药

市街	西八号街
ITEM CHECK	回复药（大），真理の秘药（小）

市街	西九号街
ITEM CHECK	回复药（大）*2，まろん
攻略提示	全灭敌人出现小猫まろん

市街：环状通道	
ヴィーナスタンク2号 	这回是エド一个人在环形的街道内和ヴィーナスタンク2号展开追逐战，难度并不大，沿路炼成焰火导弹和激射地雷就可以乐胜。但是要取得高评价就有些难度了。要求是3分钟之内，连击数20以上。由于是单兵作战，所以双人连击的战术无法实施，只能借助焰火导弹的连击数来拼一拼运气……如果随身携带一个集束炸弹的话可以轻易取得高连击数
RANK	战利品
S	サイコメガネ
A	サイコメガネ
B	成长秘药
C	真理秘药(小)
D	炼金の秘药(中)

第八章 神を継ぐ少女

古城	后门
ITEM CHECK	体力の秘药（中），钢のリング，回复药（大）*2，复活のお守り
攻略提示	中间的宝箱要通过地道取得，地道口隐藏在一个油桶后面

古城	后门通道
攻略提示	路面布满了地雷，用炼成的铁球进行引爆

古城	外围南区
攻略提示	左上角的木门击破后进入隐藏房间。
ITEM CHECK	回复药（大），力の秘药（中），钢のバングル，回复药（中）

古城	南部隐藏房间
ITEM CHECK	スターペンダント，回复药（大）

古城	陷阱房间A
ITEM CHECK	守りの秘药（中），回复药（大）*3，
	钢のチョーカー
攻略提示	先从右边的平台来到中间，使用炸弹启动对面的开关，然后通过地道来到旁边的平台，炼成炮台后打开对面的开关

古城	外围西区
ITEM CHECK	钢のピアス，回复药(大）*2，真理の秘药(小)，炼金の秘药(中)，虹色リンボ
攻略提示	上方的木门后有一个隐藏房间

古城	西部隐藏房间
ITEM CHECK	水晶のブローチ，牛肉（高）

古城	储藏库A
ITEM CHECK	回复药（大）*2，リローダー

古城	西通道
ITEM CHECK	秘密の史书（8）

古城	外围北区
ITEM CHECK	回复药（大）*2，グリズリーの爪，成长の秘药（小），回复药（小）
攻略提示	先进入高台上的隐藏房间，出来后是北区的另一块平台，可以从背后突袭敌人

古城	陷阱房间B
ITEM CHECK	牛肉（安），回复药（大）*2，守りの秘药（大），真理の秘药（中）
攻略提示	黄色和绿色的开关必须由两人同时踩下才能够放下吊桥。先控制アル踩住移动平台的开关，エド由移动平台来到另一侧按下黄色的开关，再控制アル按下下方的黄色开关。两人走到中间后再一同按下绿色开关放下吊桥

古城	储藏库B
ITEM CHECK	炼金の秘药（大），キメラの牙，ゴウモリの牙

古城	城内通道A
取得物品	すきのお
攻略提示	利用铁球可以大范围杀伤敌人，去阳台对话后再回到这可以取得小猫すきのお

古城	陷阱房间C
ITEM CHECK	体力の秘药（大），牛乳，チビゴ人形，力の秘药（大），回复药（大）
攻略提示	先由エド按下红色开关，让アル走到中间，然后エド爬到对面按下紫色开关，アル到右边按下黄色开关，切换到エド爬回去按下黄色开关。接着エド按下红色开关并且走到中间，切换アル通过红色桥按下左侧紫色开关，エド通过紫色桥后爬到隔壁平台按下绿色开关，最后让アル按下另一侧的绿色开关

古城	屋顶
ヴィーナスタンク3号	与三人组的最后一战。ヴィーナスタンク第3代追加了迷你坦克和全屏的集束弹攻击。前者完全没有威胁，而且可以炼成为集束炸弹，连击就靠它了。全屏攻击只需躲在平台的下方就可以毫发无伤。要取得S评价连击数必须在40以上，时间要控制在4分钟以内，还是有点难度的
RANK	战利品
S	女王样のムチ
A	女王样のムチ
B	サイコメガネ
C	セクシー手袋
D	真理秘药(中)

第九章 最后の战い

第1层	通道B
攻略提示	有两台机关枪可以炼成，是练级的好地方

第1层	通道C
ITEM CHECK	体力の秘药（大），守りの秘药（大）
攻略提示	注意让アル来炼成跳床，否则无法取得道具

第1层	通道D
攻略提示	用手里剑将浮游炸弹引爆

第1层	控制间
ITEM CHECK	回复药（大）
攻略提示	让エド站在红色点上，アル站在蓝色点上便可以开启机关。记得先拿完道具

吊房间	
ITEM CHECK	真理の秘药（中）
攻略提示	两人分别到尽头踩下开关后开通道路

第2层	通道A
攻略提示	先笔直往前走进入通道B

第2层	通道B
ITEM CHECK	全回复药

肾脏房间	
ITEM CHECK	牛肉（腐）一，
攻略提示	让アル炼成跳床后进入隐藏房间

第3层	隐藏房间
ITEM CHECK	力の秘药（大），炼金の秘药（大），秘密の史书（完）（对话）

骷髅房间	
ジャニス	ジャニス只追加了一种必杀技：分身刃。战术还是和上次一样，以炮台为据点，将她击落后上前使用双人连击。3分钟左右打倒她且连击数在20以上就可以取得S级评价

RANK	战利品
S	风之纹章
A	风之纹章
B	ブリティーブーツ
C	ブリティーブーツ
D	守りの秘药(大)

肝脏房间	
ITEM CHECK	刃のピアス,刃のチョーカー,回复药(大)
攻略提示	最强兵种部天使登场，炼成枪的攻击对他比较奏效。这里的机关需要几次连续的沿壁行走来开启

第5层	通道
攻略提示	左侧有一个隐藏房间

第5层	隐藏房间
ITEM CHECK	真理の秘药（大）(对话)，真理の秘药（小），回复药（大）

胃房间	
ITEM CHECK	刃のバングル,刃のリング,成长の秘药
攻略提示	操纵アル通过喷气口后使用石柱跳跃前进

第6层	控制间
ITEM CHECK	全回复药

选择房间1～4	
ITEM CHECK	复活のお守り
攻略提示	依照右，前，右，左的顺序前进就可以走出迷宫

心脏房间	
ゼルギウス	ゼルギウス的攻击方式也没有多大改变,多了一招元气弹,性能也不是很突出……推荐的战术是アル做靶子+机关枪+大剑连击,打出100左右的连击也是易如反掌(最好同时炼成2台机关枪),周围的杂兵可以直接无视掉。时间控制在5分钟左右,连击数100以上就可以得到S级评价
RANK	战利品
S	炎之纹章
A	炎之纹章
B	狮子之假面
C	狮子之假面
D	炼金の秘药(大)

第7层	控制间
ITEM CHECK	牛肉（腐）

脾脏房间	
ITEM CHECK	真理の秘药（中）

脊髓房间 A	
ITEM CHECK	全回复药,虹色リボン,真理の秘药(大)
攻略提示	浮游炸弹用铁炮击落，对面的光线炮也要一并打掉。有一个宝箱目前无法取得，要从别的入口进来拿

螺旋回廊 A	
ITEM CHECK	银のアンクレット

脊髓房间 B	
ITEM CHECK	全回复药，スターペンダント

最后的隐藏房间	
ITEM CHECK	成长の秘药×6，回复药(大)×4，圣女のアンク

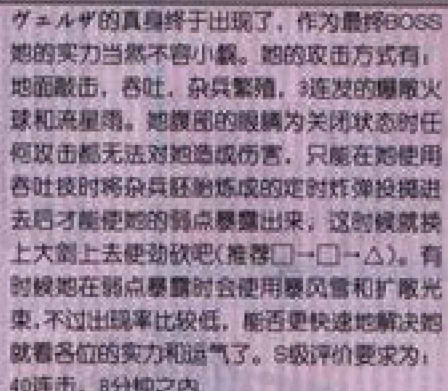
螺旋回廊 B	
攻略提示	先往下层的阶梯走回到脊髓房间A回收道具。再前往脊髓房间C

脊髓房间C(下层部)	
ITEM CHECK	水晶のブローチ，全回复药

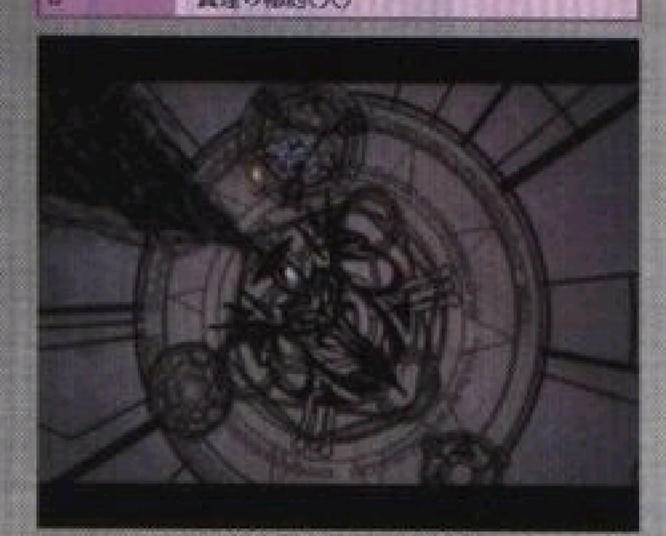
螺旋回廊C	
攻略提示	先往下层的阶梯走回到脊髓房间B拿道具(有一个隐藏房间)。再前往脊髓房间C上层部分

脊髓房间C(上层部)	
取得道具	真理の秘药(大)，真理の秘药(中)，侍の心，くろーでぃあす

ヴェルザ的头盖骨	
	第一场战斗有时间限制，必须在3分钟之内击破所有的石柱。一开始出现的石柱可以用锤子秒杀。接下来出现的带属性的柱子必须用相应炼成武器来击破。绿色(手里剑)红色(冻结棒)蓝色(燃烧棒)黄色(斧头)



ヴェルザ	ヴェルザ的真身终于出现了，作为最终BOSS她的实力当然不容小觑。她的攻击方式有：地面敲击，吞吐，杂兵繁殖，3连发的爆散火球和流星雨。她腹部的眼睛为关闭状态时任何攻击都无法对她造成伤害，只能在她使用吞吐技时将杂兵胚胎炼成的定时炸弹投掷进去后才能使她的弱点暴露出来，这时候就换上大剑上去使劲砍吧(推荐□→□→△)。有时候她在弱点暴露时会使用暴风雪和扩散光束,不过出现率比较低。能否更快速地解决她就看各位的实力和运气了。S级评价要求为：40连击，8分钟之内
RANK	战利品
S	神之纹章
A	神之纹章
B	真理の秘药(小)
C	真理の秘药(中)
D	真理の秘药(大)



ソフィ终于消除了ヴェルザ的怨恨，ヴェルザ的灵魂飘散在了空气中，一切都结束了……

追加战斗	
キング·ブラッドレイ	比ヴェルザ更加变态的隐藏BOSS大总统，攻击方式十分霸道，我方几乎没有还手之力。他的出招和收招都几乎没有破绽,硬拼的话再多药都不够磕。我推荐的打法分为2个阶段。第一阶段是比较冒险的打法，使用长枪为主要攻击方式。(推荐装饰品：增加攻击力的饰品+枪使いの心)。让アル引诱他出手，在他出招的过程中趁机攻击他，推荐使用的□→□→□→□的连击。不过这种方法等到ブラッドレイ的HP下降到2管左右的时候就不大管用了，他会频繁地使用分身攻击，用枪攻击的话很容易受到夹击。接下来是第2阶段：将他掉落在地上的双剑炼成定时爆弹，等到计时标识变为1的时候捡起来，然后就在ブラッドレイ身上招呼吧(推荐装饰品：圣女のアンク+炎之纹章)。后期的这种打法很需要耐心，一定要等他原地不动的时候再投掷炸弹。这场战斗胜利后的战利品是固定的，各位大可不必过于追求高评价
RANK	战利品
S	黑色眼带
A	黑色眼带
B	黑色眼带
C	黑色眼带
D	黑色眼带



2个结局：GOOD ENDING需要ソフィ的好感度在55以上，并且发生4个以上的特殊剧情。是否击破キング·ブラッドレイ不会影响到结局。

NORMALENDING



HAPPY ENDING



2周目继承要素：道具和装饰品，好感度，未使用的属性点，技能炼成和强化炼成

2周目特典：各战场追加画像素材和部分新道具，TAG BATTLE新战场追加，可使用角色追加（未明），ソフィ换装。

FIN



文/A9TG攻略小组 土豆&冤愁心也　责/唯叔

游戏的静态视觉艺术尽汇于此

大墙画廊

《大墙画廊》的支持者现在越来越多了，也形成了一批固定的投稿作者，拿出当时他们投来的第一幅作品和现在的画稿比较，我发现他们的画工都有了很大的进步。喜爱绘画的小沛也从中学到了不少东西，希望画稿没被选中的作者也能够从当中的好作品中找到自己的不足。

最佳创意奖



←天诛红　上海　张晨杰
这种Q版风格的画稿看似简单，其实要画得传神是非常有难度的。这幅画的原创成分明显已经偏离了游戏中人物不苟言笑的性格，不过也值得称赞，谁不想看看女忍者笑起来是什么样子呢？

↓D.N.ANGEL　河南　王崇
很抱歉，这幅画我们恐怕不能给您寄回了，希望您能体谅我们工作的难处。不过稿费的要求我们是一定会满足的，谁让您的画画得这么好呢。

最佳美工奖

→绯雨　上海　Chao
你的画稿名称起得非常棒！画面效果也极富动感。以往投来的绯花几乎都是站立或者坐着摆pose的，这张画把绯花给画活了，只是为什么被头发遮住的眼睛睁开，而另一只却闭着？





↑雷切　广西　韦煜
韦煜老弟，看来之前你的画工还真是没法和现在比。这张卡卡西的雷切完全没有表现出应有的魄力，原因恐怕就在于背景的简单处理，和光线的均匀分布。

→影牢2　上海　克鲁牛人乌
又是一位老朋友投来的画稿，画风完全没有改变。女皇西露塔的风格比较奇怪，看来她开启的陷阱一定相当残忍。



→画　上海　卧龙
你的笔名真的很大牌，竟然敢与孔明先生相同，看来你必定也是本领不凡啊。这张画很有意境，不过色的体型似乎不是很健美啊，怎么看起来软塌塌的。



←小牧爱佳　重庆　bird-z
从这幅画的构图和细节处理上，能够感觉到你的专业水平。不过从人物的脸部刻画上，我又觉得你在这方面还有些欠缺。《To heart 2》里的MM可是都很漂亮的啊。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：luckyman522@sohu.com。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元至100元人民币不等，获奖画稿120元人民币。
启　事：2005年第10期作者高凰光，第11期作者杨蕊，你们的稿费被邮局退回，请将正确的邮编、地址告知我们，谢谢！


百分百时尚动画音乐资讯
全新型动画影像／音乐欣赏导购读物 2005年8月号（总第30期）
ANIME NEW POWER
动感新势力
30
ALL ANIMATION
9.80RMB
August.2005
VCD+CD
全金属狂潮TSR
■夏季超人气新作动画最速报道
LOVELESS&這是我的主人
■两大特辑包容时尚动画热作
桑岛法子
■解析人气声优
动画声优全
带你了解动画角色灵魂塑造者们
全国热卖中！
动漫主题歌精选辑CD
精选动画歌曲
十五首收录！！
两款折扇、海报随机赠送

原价16元的高达SEED吊饰只要1元钱

读者：哇！1元钱？！我买100个！
次世代：别急，只要买以下四种图书中的一种，再加一块钱，就可以得到一枚人见人爱的高达吊饰。而且图书还可以打6折呢！
读者:真的!6折+1元……邮费包装费呢?
次世代：全免
读者：太疯狂啦！我马上去邮局汇款。
次世代：这是暑期库存大优惠，先到先买，售完为止。请注意下期杂志信息。



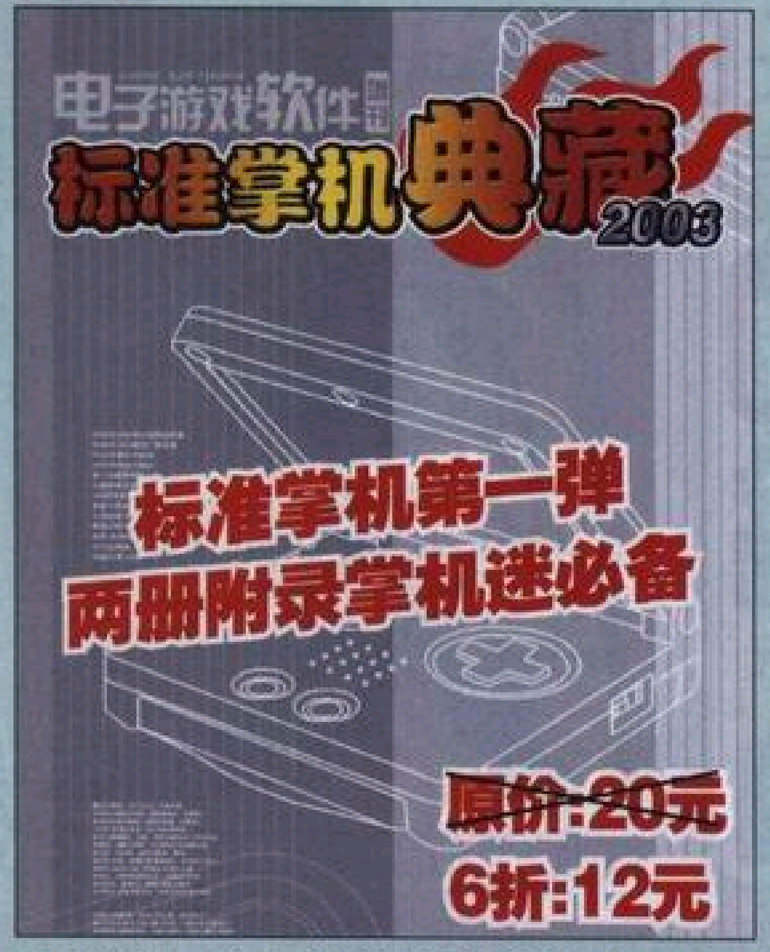

时间：即日起至售完为止



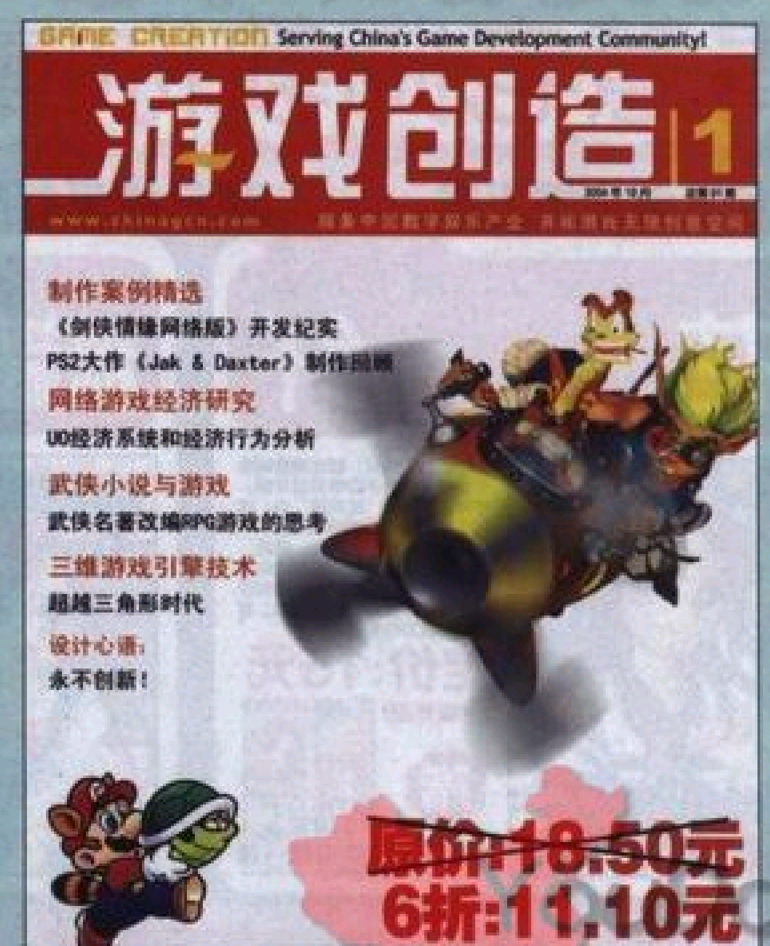
加 1 元 !!



少量库存，先到先买，售完为止。







邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

上海大学是国家"211工程"重点建设的高校之一，是一所拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学，拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施。

为了缓解国内游戏、影视、建筑动画人才奇缺的现状，上海大学成人教育学院与国内专业机构上海影宾数码科技有限公司合作，吸收和借鉴北美著名动画游戏学院加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的教学体系，将面向全国开办游戏影视建筑三维动画培训班，有关事宜公告如下：



www.cia-china.com

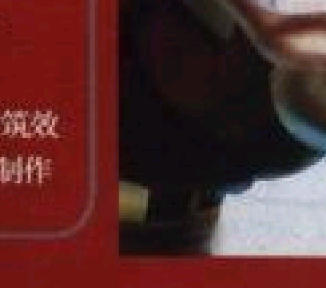


游戏、影视、建筑 三维动画

一流师资：

任课教师具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在影视制作领域有很深的造诣；章老师曾制作过包括《宝莲灯》、《人猿泰山》、《蝙蝠女》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。 学院还将聘请加拿大《变形金刚》三维卡通制作人David Liu、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆伍迪 负责《骇客帝国Ⅲ》电影特效的MARK ROSE、两次获得艾美动画特效奖，迪斯尼《玩具总动员》《小熊维尼》《白雪公主》《海底总动员》的动画导演，有北美图形艺术大师之称的Cliff Garbutt等国际动画大师客座指导。

先进课程：



影视动画专业研修班（全日制一年，1080课时）：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、FLASH动画制作等专业技能。

游戏动画专业研修班（全日制一年，1080课时）：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成、FLASH动画制作等专业技能。

建筑动画专业研修班（全日制一年，1080课时）：学习建筑室内外表现技法与建筑渲染技术、后期建筑效果图的合成处理方法，制作住宅、别墅、夜景、鸟瞰等不同表现风格的效果，掌握完整的专业建筑动画制作技能。



另外，应广大上海本地动画爱好者要求，将开设业余走读班。专业设置如下：

影视广告与动画设计师班（500课时，业余走读班）：熟练使用MAYA软件和后期合成软件，掌握栏目包装、影视广告、影视特效、动画片的制作流程，可以独立或者合作制作成片。

游戏设计与动画设计师班（500课时，业余走读班）：熟练使用3d MAX等游戏制作相关软件，学习游戏原画及动画原理，掌握游戏角色建模、游戏场景建模、游戏帖图制作技术、游戏角色动画、游戏特效等专业技能

证书：

完成学业通过考核者将颁发上海大学成人教育学院结业证书，同时可参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业：

成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 e-mail：zhaosheng@cia-china.com
报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院B楼211室

www.cia-china.com



□主持/唯夜

闯关族的家

第一百六十四回

本期的家有一个临时性的变化——如果你是倒着翻的，那就应该知道我会说什么了——嗯，这次的家是三页，别着急，只是临时的，因为这段时间游戏圈里的精彩实在是太多了，我们要准备出尽可能多的页码来展示它们。四个重大的展会和发表会接踵而至，从国内到国外、从软件到硬件；数款备受关注的暑期佳作蜂拥而来，从爽快到凝重，从热血到柔情……这是多么华丽和令人激动的夏天啊，这也必将是华丽和精彩的一期杂志。OK，如果你有倒着翻或者先看家的习惯，那我可要告诉你，好东西可都在后头呢。

本期小编全部重装上阵，为你奉献精彩攻略，叶子写的是常哦，还请慢用。

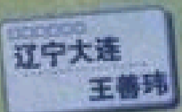
“北斗是不是夏天穿起棉袄了？”

——河北三河 杜晨

江苏徐州 肢解的GBASP

请叶子一定要把我的信公开给大家看啊——前几天因某事和父亲发生矛盾大吵了一次，因为当时在气头上，手头又正在玩SP，一怒之下我就把SP给摔在了地上……这几天去了趟电玩店，BOSS说你的机子不好修，就算修好了，花的钱也够再买一台了。现在的我好后悔啊，同志们，有事儿没事儿可别拿自己的东西出气！

说得对，冲动是不好地，不论是摔自己东西还是跟父母吵架，都是不合适的哦。现在我们小辈与



父母间有矛盾是难免的，但总能找到吵架以外的解决办法；实际上，吵架可是什么也解决不了，只能带来新的问题，就比如最直观的——你的SP挂掉了……你应该庆幸自己当时不是在打手机。以后记得，觉得郁闷想发泄一下的话，手里攥着馒头或者报纸就好了，这些东西摔不坏，也不用心疼。

如果觉得摔这些没有力度，“缺乏手感”，那可以摔书——现代流行小说就好，在这一点上不推荐古典文学，那些一般都比较大部头，太重了，一旦砸到自己的脚可是会掉HP的。

辽宁大连 王善玮

最近连续遭受打击，继D版决战3于第八章死机之后，源氏也于第三章罢工，看来打击盗版不仅是维护游戏厂商的利益，更是维护玩家自身的利益啊。

所以啊，正版卖得那么贵，当然是有它的道理的。质量总体稳定有保证，这一点上就省了不少心，不然一张游戏拿回来玩得都不痛快，总怕不读盘或者哪里会莫名其妙地死机。

而且据个人经验来看，买正版是容易上瘾的——看着精美的包装和说明书，你就会有继续收藏的欲望。支持正版，有利于精神文明建设；支持正版，有利于经济发展；支持正版，有利于减肥瘦身（钱都用在这上面了，饿的……）。

“那鼠标垫不好用啊！”

——重庆 danny lee

河南郑州 贾威

小夜子，不知道你们有假期没有？也许问得有点儿多余了，不过这一放假，尤其是大一放的这个假，真是让人觉得无聊到了极点。手中现在唯有一台SP,至于PS2、XBOX上的好游戏连边儿也沾不到，痛苦至极。本来找好的几份工作也都泡了汤，暑假挣钱买PS2的计划一开始便撞了钉子,可恶。



寒暑假的话，那可没有，不然现在这期只可能是我们楼里的清洁工做的了。不过普通的休息日当然还是有的，只是会少一些罢了，因为游戏厂商们才不会体谅到你，他们经常稀里哗啦地说了一大堆或者做了一大堆东西出来，我们也只好咬着牙陪他们玩到底——突然发现，“玩”这个字用在这里，不论哪一层意思还真是都很贴切。

上了大学的话，身边的哪位同学应该会有个主机什么的吧，这种时候一定要放下面子，“恬不知耻”地去蹭玩，我上大学那阵儿别人对我都是这么干的。或者找一些都对游戏有兴趣的同学，大家凑钱买一台，也是可以考虑的。









闯关族的家

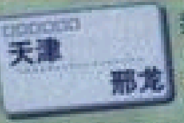
上海 乐智竹 听说任天堂的GBE将在2006年发售，是不是真的啊？因为我没钱买DS，所以我打算存到钱后直接买GBE。不知你有没有和我一样因没钱买主机而苦恼的经历呢？

顺便问一下，风林的画像为什么像个少女？特别是本期101页这幅图。

GBE是传说中的任天堂的下一代全新掌机，但传说而已，从来没有得到官方证实，所以这个发售日目前也就无从谈起了。叶子没有没钱买主机的苦恼，但我经常落入买完主机后没钱的悲惨境地。所以虽然是各有各的不幸，但也差不多啦……最近又被木头撺掇着决定再买一台70000型，我恨我自己，我更恨木头！

所以这也就回答了你的第二个问题——木头的一些形象吗……我只是有时小小地动了一下报复之心。不过形象虽然千奇百怪，但的确挺有意思的，至于你说的那幅图，只是反串一下好玩罢了。但我有木头的长发飘逸真人版喔——出家人不打诳语——谁想要？

吉林长春 刘司博 个人感觉唯夜在方块图中的形象比"封面"中的可爱多了。我觉得衣服只有一个颜色、也不画出手指的形象反而非常可爱。



我的同事可是把这戏称为"麻袋装"和"紧身服"呢，其实Q版的话，自然会更可爱一些啦。而说起叶子那些正常比例的图，其实最近我看了也是非常的寒……华尧的很多创作和想法是他自由发挥的，不过最近显然已经到了一发不可收拾的境界——真正的我可是很"邪恶"的啊。



上海 彭之麟 新一代主机即将来临，如果让叶子你来选，你最喜欢哪个呢？我个人绝对是SONY派，不知其他小编呢？

说实话？我个人还是倾向于PS3。至于其他小编嘛，我觉得木头快变成M fan了，不过也难怪，毕竟360先发，他这个主机收集狂怎么可能忍。

生活啊，它就像一杯二锅头

天津 邢龙 我想问一下，平时小编们的生活是怎样的，舒适吗？还是每天紧张兮兮的？是不是每天都很机械？我对你们的生活很感兴趣。

我觉得小夜子的家和Game Bar很不错，至少我很喜欢这种风格。不过叶子有时候的话蛮深奥的，好像很有生活体会，有30了吗？看这感觉不像是20多岁的人，呵呵……

你要是问最近的话，我可以斩钉截铁地告诉你——一点儿也不舒适……因为办公室的空调坏掉了。

当然了，说它完全坏掉了是不厚道的。它在一些时候还是正常工作的，但在另外一些时候……我不能说它不工作——如果所谓"工作"就是指吹风的话，只不过它开始吹热风。就这样时冷时热的，让大家饱尝了人间冷暖。

那天看我们忙得辛苦，空调先生还很体贴地让大家惊喜了一回，在平淡中找到了一点儿颜色——它着火了……啊，别想得那么严重，只是电源线那里一阵电光闪过，但墙确实是被烧黑了一片。想想看，有这种事情做调剂，我们的生活又怎会机械？

对于我的风格，说喜欢和不喜欢的人都有，叶子要谢谢一些人的支持，也要谢谢另一些人提出的声音和意见。有看法，才会督促我改变并前进。之前叶子的一些言语，确实显得过于深沉和"奥妙"了，这一点我以后会多加注意，其实我今年才18……

苦乐酸甜啥都有……

「一直在玩XB，一直在玩横行霸道，发泄一下就好，别有了暴力倾向。高自由度是好的，内容纯真点儿就更好了。」

——江苏南京 张充

江苏徐州 周羽飞 我听叶子说小时候在医院长大的，还天天喝银餐，是真的吗？怪不得头发也蓝了，眼睛也红了，好惨哪。



当然，在医院里生活得久了，就会产生一种莫名其妙的感情，以至于我现在在医院里闻到那股消毒水味，都觉得特舒服。其实这跟我的游戏生活挺像的——都是从一个未曾预料的偶然开始，久而久之就产生了割舍不断的连系。生活是很奇妙的，有些事你不会知道它在你的前进道路上将是一个什么地位，就像我的"蓝发红眼"，也许过几年就特别流行这个，到时候大街上一堆一堆的人都拿红眼睛瞪你。

黑龙江哈尔滨 郭林 炎炎夏日，可一玩游戏就犯困，怎样才能消除困意呢？（我的睡眠已经很充足啦，每天保持在8小时以上。）

好幸福，8小时……而且还"以上"……你知不知道叶子每天都睡几个小时？比我睡得多也不要说出来啊……

其实犯困不犯困的，很多是出于精神和外界压力方面的原因。比如说我们在工作很忙的时候，就算休息得并不好，但也会忘了困，或者说根本没时间困了。而在玩游戏的时候，本身并没有什么压力，只是一种休闲，所以大脑就会想啊，反正都是休息，那我不如选择一种更省心的方式吧——结果就是，人就呼噜噜地"着过去了"……若非要解决这个问题——化学方案：给自己灌咖啡；物理方案：以头抢地……

南京 伟伟360 "家"的感觉真的很好！以前我家人反对我玩游戏，自从我让他们看了"家"以后，竟然一切都变了——我生日的那天，他们送了台XBOX给我，我觉的好幸福，谢谢你们（感动中）。

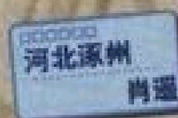
哦，真的吗？如果我们的"家"能起到这样的功用，叶子也觉得很欣慰呢。谢谢我们的同时，你更应该谢谢你的父母，有他们的理解，你以后必定会生活得更加幸福。

话说我收到的最贵重——或者更应该说最珍视的生日礼物，是一个凌波丽的手办，在此向送我礼物的那个人表示严重感谢，您下次可否考虑一下PS3呢？

叶子主持下的"家"也匆匆快20期了，它的主体应该有更丰富的内容表现——种种改变，近期就会逐步实施，到时候还希望大家多多参与进来，让我们的"家"更加光彩夺目。说不定，你父母接着就因此给你买XB360了哦。







陕西西安 李阳

和游戏结伴走到今天，风风雨雨，苦乐自知。从痴迷留恋，到转为君子之交，平淡若水，但依然关怀备至。理解它，但难以用言辞表达，如同老友，彼此心照不宣了。

河北涿州 肖遥

我对游戏算是比较偏爱的，对放松心情有很好的效果。个人最喜欢的还是可爱的游戏，希望你们可以多关注一些。

浙江 六月

我不是一个持之以恒的人，但我也不是个随意放弃的人。给家寄了几封信，毫无音信，这未免让人感觉不到家的存在。我不知道如果继续下去是不是还会一样，当然我的意思不是我会放弃的，你们说每一封信你们都会看，那我就相信，至少还有一种期盼。

上海 儿熊由悠

PS2终于入手！回归有机一族。当初自从DC失败后就没碰过家用机，改打PC（自我"鄙视"一下）。但可怜的SEGA啊，为什么老为PS2做嫁衣呢？连光明也上去了，不得不哭啦！

北京 方剑

怀念当初的黑白页，怀念曾经的无大木木，怀念大学时人手一本《电软》与扇子，怀念已经分别的同学、小编们，怀念以前上WC看电软，怀念很容易转育的"家"。

安徽蚌埠 郭冬旭

叶子，你想变成猫？那不成了LIME中的Lady？那可就又要麻烦哪位兄弟画一张cosplay了。

北京 丁羽

叶子你好，我最喜欢看你"虐待"风格的图片了！

"家"把五湖四海的朋友聚集在一起，大家可以畅所欲言，好热闹。以后我也要多给你们写信，从这第一封开始。

河南郑州 牛磊

游戏是我生活的一部分，有时候是一大部分，有时候是一小部分，但是没有这一部分绝对不行。

内蒙古乌兰浩特 木乃伊

昨日，我在厕所里欣赏新一期电软的时候突然冒出个想法，我们"家"能不能推出个精选集来呢，在每年结束的时候？

上海 黄伟新

大学毕业，彻底告别寒窗秋月，挥手离去风花雪月。老师走了，同学走了，旋顾四周，苍茫大地。感叹之余，直冲书店大吼："老板，来本电软！"看来此生天熟寂寞的我，只有电软相伴了。

湖南邵阳 牛波杰

虽然我是男性玩家，但我还是想对Girl's Game Garden说两句。女性游戏花园是针对女性玩家的，但适当地介绍一些BL、纯乙女向之类的游戏也就可以了，没必要从创办之初就只谈这类游戏吧？我也知道飞月有时苦于没有题材，我也很佩服暗是魂姐姐(是姐姐吧？若是位哥哥的话，我就五体投地了)对这类游戏的游玩之深。但是蜜糖吃多了也是会腻的，我想女生应该也是这个心态吧？就好像偏重于男生的游戏并不是只有"心跳回忆"这类一样——很难想象如果只有这些游戏，还会有这么多男生将游戏当"恋人"。



游戏并不应该只有帅哥美女，它应该还有更广阔的空间。就好比电玩通上介绍的"绵羊心情"，它虽然没有帅哥，但你能否认它会吸引女生的心吗？事实上很多游戏本身就是适合"全民"的，就比如"星之卡比"系列。如果女性游戏花园只是为了介绍纯乙女向游戏而存在的话，那我就希望电软再开一个Boy's Game Bar，专介绍男性向美女游戏！

没有游戏的日子度日如年，拥有游戏的日子度年如日。

——重庆 李骰

上海 逆风飞扬

看到叶子在162期上的插画形象，第一感觉就是很像我的女朋友。

既然提到了，就不能不缅怀一下。我的女友是可爱的，是美丽的，但同时又是不幸的。上个月的那场交通事故导致她韧带撕裂，而前两天又突发心肌梗塞……人间悲剧，何胜于斯！

哦，对了，未免叶子担心，我顺便声明一下，我的"女友"其实是辆崭新的红色助动自行车，"女友"是爱称。虽然上个月的那场交通事故使我和"她"都受到了不同程度的伤害，但请叶子勿忧，我和"她"都会笑对人生的！

——被"海南马自达"撞飞仅住院三天就回家单手打三国无双的新一代游戏界中流砥柱。

故事讲得确实不错，我一开始也被唬住了。因为很多来信中，经常可以看到说感觉我像其失散多年的妹妹久未谋面的姐姐幽默稳重的哥哥和蔼可亲的阿姨……等等等等。小夜看到开头，还以为这个"女朋友"也是类似的比喻，可没想到……唔，是说我长得像自行车吗？

写这段话的时候是在家，于是我起身去照了照镜子——不像自行车啊，镜子里的人比自行车好看多了。

重庆 TOTO

最近刚入手PS2，请介绍一些女生比较喜欢的游戏好吗？在此谢过啦。

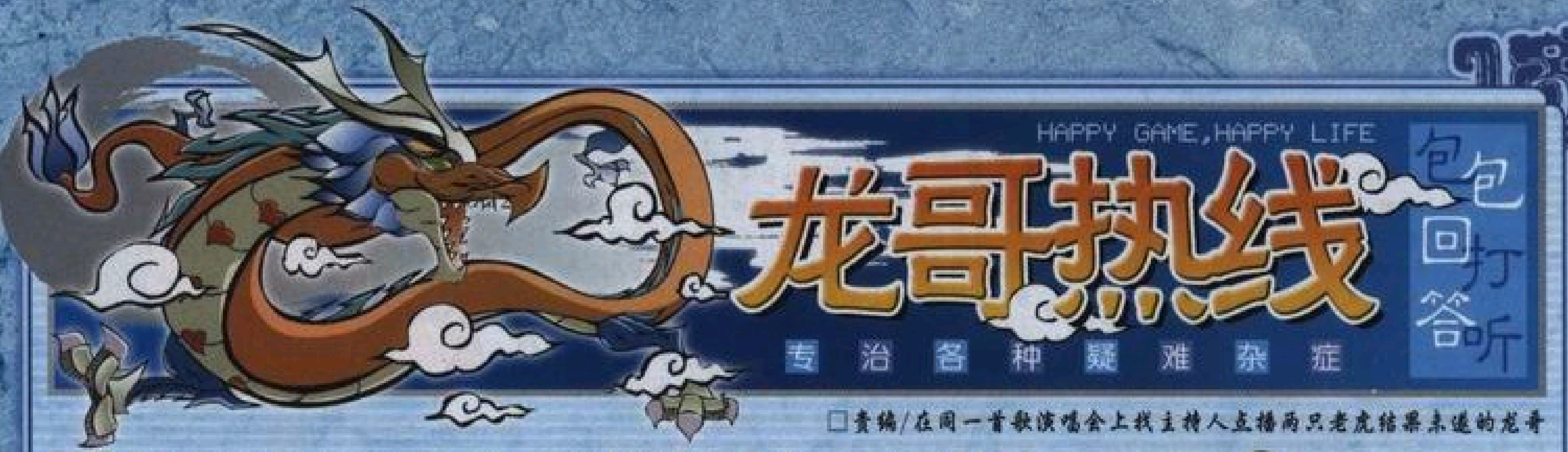
其实哪怕是纯粹的格斗和动作类，只要你自己有兴趣，一样都可以尝试一下。当然了，RPG是更适合一些啦，比如FF系列、传说系列等等，都是不错的选择。而AVG的类型其实也不错，因为它们节奏比较紧凑，用时相对RPG来说不长，而剧情参与程度比起纯粹的动作类来说又丰富得多，所以也可以多接触一些，我个人是比较喜欢这一类型的。



广东肇庆 自由之子

本人早已成年，但游戏还是最能吸引我的。以前自己曾经有过一台DC，可是当时在外地那段穷困交迫的日子里，我不得不怀着壮士断臂的心情，以100元的贱价将其甩卖给了游戏店。

就在把心爱的DC亲手交到老板手上时，自己心里暗自发誓："好兄弟，有朝一日我一定会把你赎回来的。"可是几个月过后，当我有了一定的经济基础时，那家游戏店竟被人去楼空了……为此我那天晚上用酒把自己灌得烂醉如泥险些被车撞死。现在想来觉得自己不失为一个有情有义之人啊（大笑中）



□责编/在同一首歌演唱会上找主持人点播两只老虎结果未遂的龙哥

硬件

Q 小弟不才众多主机中只“收养”了一台PS2，至今已有两年多时间，它出生于“39001”时期，每天“疼爱”5小时左右，最近不知它怎么了，开始跟我闹罢工，经常开始什么游戏都进不了，但读CD的话还行，让它休息两天的话就可以玩一会，可刚爽两天就又不行了，再放两天又好了，晕！我估计是不是因为芯片挂了，但不确定，所以请龙哥帮忙诊断诊断！如果是芯片挂了，大概多少大洋换一块啊？用什么型号的比较好？（适合本机用的）免得被JS痛宰了还不知道！

（上海 公成灰的小白）

可以读CD但是基本读不了DVD游戏？显然您的机子应该是光头部分出问题了而不是您所说的芯片挂了。遇到这种情况，您可以先试着清理一下光头，拆开机子后将光头拆下来，给物镜、透镜以及折射镜仔细做一次彻底的清洁后再试试，一般应该能解决问题。如果之后一切正常就OK了，如果做完光头清洁后可以读DVD游戏，但是跳盘就还需要做进一步的调节。您可以试试顺时针拧一下光头的高度调节螺丝（大约三分之一圈左右），之后再试机，多半就能搞定。如果这样都还不行，那就只能更换光头了。注意，以上过程最好是对这方面有比较丰富经验的玩家才建议自己做，不然的话最好还是拿到专门的修理店比较安全，只要不是光头挂掉，合理的修理费用应该不会超过20。还有，光头内外全部清理后还经常出现跳盘现象，主要是因为光头零件（光管、物镜、折射镜）老化造成的，可通过调节光头和光盘的间距，或支架和光盘的间距来解决，不要盲目更换光头。

杂谈

Q 1、前不久玩《口袋妖怪·叶绿》（中文版）时遇到一个很郁闷的问题，我在那个幽灵塔中抓到了一只386号妖怪，但是却发现战斗时无法使用它，它不是自己睡觉便是显示在干别的，就是不能战斗，后来在塔里转了近一周多又抓到3只却没有一个能用，真是太郁闷了，把其中一个练到100级后还不能用，难道非要用金手指调动第九岛抓的才能用吗？更郁闷的是后来在左下角那个岛上的精灵小屋中抓的151号梦幻也不能用，请龙哥帮忙解决一下，怎么才能使用它们呢？2、小弟最近在自学日语，对日语中的语调不是很清楚，就是在给一个生词或是一句话时应该怎么去念？书上解释的也不清楚的，龙哥可否解释一下？另外想问龙哥一下，您除了主持《龙哥热线》外还主持什么栏目？怎么不见龙哥在《编辑手札》和《编辑点评》中说两句？

（山东泰安 龚勋）

1、首先您玩的应该是国人改版的ROM吧，如果是原版ROM，这些PM是根本抓不到的。再说PM的问题，PM若不听话无法使用，是缺少足够的徽章，如果取得了全部徽章，那么所有级别的PM都可以正常使用了。不过，这种情况只存在于交换而来、也就是ID号与玩家ID号不同的PM，自己亲自捕捉的PM，是不应该出现这种现象的。但改版的ROM本身就并非官方授权检验，出现这种问题，只能归结于修改ROM时出现的BUG，建议请尽量玩原版卡带；2、这个问题，从理论上来讲解释起来并不麻烦，主要还是得在平常学习时多留意就能掌握其中的规律，下面龙哥简要介绍一下其中的要点吧。日语中的语调是根据单词音节上的长短音决定的，这就同我们从汉语拼音的声母、韵母得来发音一样。比如说「生徒」（せいと，学生）这词，第一个音节「せい」是长音，而第二个音节「と」是短音，所以这个词的发音是降调；相对的，2个或2个长音节构成的单词则平调发音，如：「こう」、「こう」、「せい」构成的「高校生」（こうこうせい，高中生）、「ほう」、「おう」构成的「凤凰」（ほうおう，凤凰）。具体到音调标记，我们可以在辞典以及教科书上看到诸如①、②、④等标记。①，就是表示这个单词从第一个假名开始降调；②就是从第二个，以此类推……若圆圈中是0，则表明是平调。以上是几点简要说明，希望您能在以后的学习中更好地掌握。龙哥的主要任务就是为大家排忧解难，而且在热线中就可以与大家进行交流了，所以一般是很少参与手札和点评的。





硬件

Q 1、将来PS3和XBOX360的机能从游戏角度来讲它能比电脑强大吗？2、龙哥认为PC和电子游戏的最大差距是什么，以后会越来越近吗？

（江苏邳州 骨里菜鸟）

1、游戏机是专门用来玩游戏的，其一切设计及硬件架构都是为了突出游戏这个功能，而对电脑而言，其本身是作为人们学习、工作和娱乐等活动的一项工具，游戏不过只是其功能之一。所谓术业有专攻，因此单就游戏性能上来讲，肯定是游戏机占优势；2、部分答案请参考上一问，龙哥个人以为，PC游戏和电子游戏未来仍然会有比较明显的差别，毕竟两种平台本身的设计理念就有不小的差别；但一些发展方向和理念应该会更加接近，比如支持网络等等。

游戏

Q 龙哥，我非常喜欢GBA上的逆转裁判系列，可是因为在下对日文比较苦手，所以对剧情方面一直比较陌生，之前曾经玩过那个什么CGP翻译的逆转3汉化版，虽然在网上看评论说这个版本在剧情的翻译上有许多明显的漏洞和错误，不过好歹也是个“中文版”，让我玩的挺高兴的，在前两期热线上听到你说另外一个逆转ACE小组会在6月底发布正式的汉化版，而且这次是真正的完全汉化，所以我知道这个消息后就一直非常期待，可到现在了怎么好像还没消息啊？是不是出了什么问题？麻烦龙哥帮忙询问一下，谢谢！

（河北保定 成步堂龙二）

此事龙哥也比较奇怪，当初逆转ACE小组预定的发布日期确实是6月底，至于为什么会突然宣布延期，龙哥就此事询问过该小组的相关负责人，得到的答复如下：逆转裁判3的翻译其实在今年上半年都已完成，不过考虑到对游戏文字的细节以及角色性格的把握，又进行了重复交叉润色的工作，甚至斟酌到每一个字的细节，所以不得已又延长了进程的时间。本来是原定于6月底发布的，但由于相关人员的工作变动以及繁重的学习任务而耽误了一定的进度，不得已而延期，目前本游戏汉化版的制作已进入DEBUG的最后阶段，并正式定于8月19日发布。原因如上，看来“好事多磨”这句俗语果然灵验，想要玩到更加完美汉化版逆转3的玩家朋友们看来还得再耐心等上一段时间。

游戏 Q 1、《恶魔猎人3》中用秘技后但丁的几身服装分别有什么用？除了用秘技打开的还有什么隐藏要素吗？2、《武藏传II》才刚开始，那老头教我跳到对岸去后路不通，和他说话又没反应，急！3、机战OG2用GBA的SMS2可以改金钱吗？4、最近PS2上好游戏真不少，大饱手福了，问一下《新·鬼武者》大概什么时候能玩到？5、你们做《战神》攻略时应提到有些18禁的地方啊，害我在家人面前玩，要我命了……

（福建三明 FCCDAY）

1、那几套装束基本上只是外形上的不同，只有"super dante"这个服装穿上后可以让但丁的魔力值达到无限。本作隐藏要素并不是很多，除了秘技打开的以及将不同难度通关后可打开的更高难度，就是游戏中隐藏的各secret room了；2、从他旁边的一个有突起的地方往上跳，可以学会攀沿，之后爬上去继续前进即可，这点攻略上介绍过；3、可以；4、目前没有关于本作发售日的具体消息，估计年内发售的可能性不大；5、您没看攻略上方的资料条吗，里面清楚标明了本作推荐年龄可是"17岁以上"。尽管没有采用完全真实的表现手法，不过战神确实非常血腥和暴力；至于您所说的"18禁的地方"……比较露骨的基本上也就那么一处而已。



硬件 Q 你好，我最后买了一台二手XBOX，基本配置，港版，手柄失灵，后来换了一个组装的，本人没有加装硬盘，也没有下载及应用非官方软件，已改机能玩D版，1100这个价钱怎样？值得否？大概七八成新（外壳），因为没有拆过机，所以不知道是否已被人换了零件，有几次玩游戏时突然死机，虽然有游戏画面，但是已呈现静止状态，手柄控制不能（确认非手柄问题），遇到这种时候我就直接按出仓键（唯一办法），然后再进仓，这样才能重新游戏，这种强制出仓的办法伤机吗？出现这种现象是否主机硬件出了什么问题，我觉得应该是光驱或改机芯片的问题，龙哥你觉得呢？有什么解决办法吗？

（广西梧州 唐吹）

贵了，而且手柄还是坏的，合理价位不应超过一千大洋。出现您这种情况，多半是那台XBOX光头已经快不行了，估计JS有可能更换过内部的光头，也有可能是原机主使用时间较长造成光头老化；另外，与D版盘质量较次也有一定关系。您的操作方法伤机倒不会，不过如果这个问题一直无法解决的话就比较麻烦了。建议更换新光头试试，或是加装一个硬盘，把游戏拷贝进去玩看看是否会有所好转。

硬件 Q 我是前不久才买的PS2，第一件事当然就是准备把PS2上最经典的最终幻想12通一遍，可我前不久来到沙漠里面后，发现只要一进入第二个场景，一旦遭遇敌人画面切换时就死活读不过去，卡在那里不动了，一开始我以为是我这个盘质量有问题（我玩的是D版），可后来我又买了一张新盘，发现还是不行，情况和上一张盘一样，请问龙哥这到底是怎么回事？我刚玩的高兴啊，如果就这么停了，岂不是要郁闷死？

（湖南岳阳 奥隆）

FF10国际版中确实存在这种问题，不过这是可以解决的。方法就是每走大概十步左右（低于十步以可以），就按三角键进入主菜单然后在倒数第二项的语言设置中进行语言切换，比如你现在选择的是英语那就改成日语，反之亦然；然后按叉键退出。如此一来，遇敌的随机乱数似乎就会重新开始计算，下一个十步之内就不会遇敌，走完十步再重复刚才的步骤就可以一直保持不遇敌通过这片沙漠，之后就可以继续正常游戏了。会发生死机现象的场景应该就是这里以及得到飞空艇后探索出来的沙漠边上



的一个极小的场景，好像是只有一个宝箱，里面有一把武器的沙漠地带，那里也会死机，这点可别忘了。

硬件 Q 展信好！我算是一个XBOX老玩家了，家里这台XBOX是02年下半年买的，之前在电软的新闻眼和热线中都说过微软说以前的XBOX电源线好像存在安全隐患，可以免费更换电源线，应该有这回事吧？我这台XBOX是02年买的，好像属于可以更换的范围之内，可问题是我该如何去找微软更换？我曾经去当初买这台机子的游戏店问（因为一直是在这家店买游戏什么的，所以和老板比较熟），可游戏店老板也不知道该怎么换，而且不能去游戏店换，他们那也没有？请龙哥帮帮忙，谢了！

（上海 李宇）

微软旧电源线存在的安全隐患问题，其实发生概率是极小的，不过微软的全球免费更换电源线的做法无疑是对玩家非常负责任的表现——当然，也不排除其有作秀的可能，但不管怎么说，受益的始终是我们玩家，这是好事。您的XBOX从购买时间上来讲，电源线确实是在可更换对象范围之内，不过说句实话换不换其实关系不大。如果您真想要换的话，方法其实也很简单，那就是去微软XBOX的香港官方网站www.xbox.com/zh-HK/default.htm，在主页的右下角会有一个更换XBOX电源线的重要通告，点击进入。进入后点"下订单"，会要求您填写主机序列号即制造日期来验证是否需要更换电源线，如果符合，再详细填写您的详细地址等事宜即可。之后要做的就是耐心等待了，一般一个月左右就能收到。不过从其他填过订单的玩家们的反馈来看，似乎不是每

热线经典游戏名词讲座暑期无责任版

ROM一词的来源

ROM，英文全称是"Read Only Memory"，中文意思就是"只读存贮器"，这是在断电之后不会丢失数据的一种存储器，知道一点电脑方面基础常识的应该都知道。以前的8位和16位游戏机（比如FC、SFC、MD以及GB掌机系列等等）用的都是卡带，里面是一块或几块集成电路芯片，游戏程序就是在生产厂家一次性的将之写入这几块芯片，以后用户玩游戏的时候只能读出里面的游戏，而不能写，所以这几块芯片叫ROM。到了后来有的人会将卡带里面的游戏用特殊的设备读出来，以文件的形式写在电脑的硬盘上，这些文件就叫ROM文件。之后，又有不少人通过编写一种程序来模拟原来的游戏机（即我们通常所说的各种模拟器），通过读取这些ROM文件来代替插游戏卡。这样，人们就能在电脑上玩到以前只能在游戏机上玩的游戏了；再后来，就是将模拟程序做到家用主机或是掌机上，通过软件的手段来实现高位机对低位机硬件的模拟。一般，现在我们所说的ROM通常是指游戏机上的游戏以文件形式放在电脑上这种形式；

任天堂的磁碟机

最早的任天堂红白机FC采用的是以卡带作为媒介的模式，一款卡带就是一种游戏，虽然方便，但由于卡带的制造成本较高，使得硬件及成本上受到诸多限制。为了解决这个问题，任天堂于1985年推出了任天堂磁盘驱动器系统（Famicom Disk System），也就是我们通常所说的"磁碟机"，让游戏开发厂商可以突破卡带的容量限制，研发画面更漂亮、整体架构更大的游戏。磁盘驱动器系统刚开始在日本推出的时候价格非常昂贵，差不多等于一台全新的任天堂主机，不过由于初期在磁盘驱动器系统上推出的游戏实在是太过吸引人，例如赛尔达传说、恶魔城、马里奥等作品，而且在任天堂卡带绝对没有这些游戏（有些游戏虽然日后有推出卡带版本，但那都是很多年后的事情了），应该说还是挺有吸引力的。不过可能是磁碟机过于昂贵，玩过它的人只有少数，此外后期某些公司出了很多烂游戏损毁了磁盘驱动器的名声，导致磁碟机最终没能流行起来，在我国玩过它的朋友就更少了，有机会碰到的话不妨买下来收藏。

个填过的人都有收到，具体原因目前未知。

硬件 Q 1、我今年14岁但却有许多主机，父母都喜欢玩游戏，在所有主机中，我最心仪的还是PS2，但SONY的东西就是容易坏，前不久光头报销了，换了个新光头，花了450大洋，不知是否合算？（总觉得有点被宰的感觉）2、用PS2看DVD是否会损伤光头，我的光头就是看DVD报销的（BOSS说的），看的是正版，国外买的，会损伤光头吗？3、还有电软上介绍PS3和XBOX360快出了，大概在几年几月几日呢？最终两机定价会多少啊？如果不超过3000大洋本人一定入手。

（福建长乐 杨梯）

1、5万及以前的PS2全新光头都得这个价，最重要的是现在这些比价老的机型的全新光头在市面上已经比较少见了，所以更换时最好保证能确认是全新光头；2、从理论上来讲，用PS2看DVD确实比玩游戏要费光头。因为读DVD电影盘时，光驱是一直工作的，它要不停地读数据。而在玩游戏时，经常是读进一个场景之后，光驱就停止工作了（这点相信玩游戏的人体会都会非常深刻）。所以，要是看相同时间的电影，和玩相同时间的游戏，看电影对光驱的消耗更大一些。另外，如果是D版盘的话，由于做工太次，光驱在读取一些数据时是需要反复读取才行，这样就会大大增强了PS2光头的负荷，对光头的损耗极大。看正版DVD虽然会好一些，不过龙哥建议最好还是少用PS2看DVD，还是让它干“正事”的好（笑）；3、XBOX360先发售美版，大约是在今年11月初，价格估计是在299美元左右，折合成人民币是2500-2600。PS3至少是明年春以后，价格应该不会低于399美元，也就是3300左右——看来您比较有希望入手前者。

游戏 Q 关于160期热线中你回答关于“怪物猎人”的问题，真红龙の角的出现条件是打一角龙时把它头上的角打断，过关后作为奖品出现，如果不打断它头上的角，就会像他一样打死几条也不会得到，其实这样的设定在游戏中还有很多，如采藤钻打毒怪时把它头上发光的打掉，过关后就会得一个マカラメト矿石，同时挖到光之水晶（做大蛇用的）几率上升，打火龙时把它头上的柱柱（很小的）和翅膀上很小的爪打断，过关后就会多得一个火龙的鳞（打雌火龙时也会追加）。第155期无无介绍的抱蛋方法也很复杂，抱到蛋后就先把10区那一条路线的蓝龙清完，拖了蛋就走10区，虽然多绕了一点，但不会遇敌，成功率99.90%，沙漠的抱蛋还在研究中……怪物猎人的确很不错，我记忆最深刻的是那次打一角龙，拿了一把三百多攻的毒斧头就冲上去了，最后血用完了，磨刀石也用完了，斩味也现红的了，就在最后一分钟一角龙从前面冒上来，下意识地拔刀一砍，闪了两点火花后一角龙居然倒下了，那个兴奋……另外，新作发行表中的METAL SAGA为什么不直接翻译成“重装机兵”呢？幸亏上电脑课时在论坛上看到了，不然差点埋没了我FC上的神作啊，期待你们的详细研究……

（成都 小菜鸟）

呵呵，感谢您专门来信指出详细打法。怪物猎人这款游戏确实需要花费相当的时间来钻研，相信认真玩过本作的人都有许多经验之谈，您提到的这些经验相信对其他玩家都有不小的帮助。至于“重装传说·沙尘之锁”的译名问题，我们之所以没在用以前FC及SFC时代“重装机兵”的经典游戏译名，是因为游戏的原名已经更换了。以前是叫“METAL MAX”，现在则改为“METAL SAGA”，所以我们不得已将其更名为“重装传说”。而且，原来制作重装机兵的厂商DATE EAST也早已退出游戏业，不过这次的作品还是有不少原开发人员参与的，因此最新作基本保留了原作的精髓，相信只要接触过系列作品的朋友再玩“沙尘之锁”一定会非常感动。

游戏 Q 近期在玩OG2，在第20关（我走了B路线）“燃ぇ与斩舰刀”时，我解决开始的几个杂鱼后BOSS面具男出现了，第8期攻略上写“打掉他HP一半以下时，他全补满后去切古铁”，可是我用全部机体发必杀也才打掉他四分之一，应该是这么说，那BT的家伙有HP回复（大）、EN回复（大）一回合就满，我打出关一直重来，机体都快改满了，是不是攻略出问题了，还是我的卡带出问题了？

（福建 狼灵之魂）

打这一关其实之前没必要先打掉他一半HP，只需让鹞介撑过三个回合，曾迦就会出现，接着是极壮观的“斩舰刀”互砍。剧情完后全力攻击面具男，争取在两回合内将其HP打到40%以下，如果完不成也没关系，五回合后面具男就会自行撤退。

杂谈 Q 终于把PS2 50009请回家了（棒极了）！请问龙哥主机后面的扩展槽有啥用，相应的周边是啥？所有的游戏都有对应的美版吗？（欧洲市场那么大）因为英文比日文更容易被看懂（毕竟英语是国际语言）。

（广东博罗 朱少雷）

主机后面的扩展槽是用来插入PS2硬盘的，如果想用PS2上网对战就需要单独购买专用网卡并具备相应条件等才行。并非所有游戏都有美版，也并非所有游戏都有日版。一般来讲，日本游戏厂商会优先发售日文版游戏，同理，欧美游戏厂商也是优先发售当地版本的游戏。毕竟东方和西方文化底蕴及价值观存在较大的差异，各地厂商也是更擅长制作适合当地玩家喜爱风格的作品。此外，英语是国际语言没错，但欧美游戏市场的崛起和日本游戏市场的衰退毕竟才是近几年的事，现在虽不再是日本独领游戏界风骚的时代，但多年积累的惯性还是会让其拥有强大的生命力。而且有的在日本卖的大红大紫的日式风格游戏欧美玩家未必会感冒。所以并不能以英语是国际语言为由就推英语马首是瞻，关键是要符合自身的特点和受众情况，游戏业有游戏业的规矩，这和咱日常用的牙膏上全印的是中文而没必要印上一大堆英语日语法语之类的东东是一样的嘛。

游戏 Q 1、请龙哥问一下无无兄，《君临轮传说》里那个男弓手伊斯特巴尔能不能正式加入骑士团，若能怎样加入，个人认为不能入团的人是没有价值的。2、请再去问无无兄，骑士团里的人是怎样转职，是看特定等级？是多少LV？请龙哥回答具体，因为转职可是火纹的极髓啊！3、听友人说《DQ8》中练级圣地莱顿之塔水面高地，在特定时间会属史莱姆出现几率超高，请问是何时？我现在就差最后的巨龙连战未完成了。

（安徽合肥 由机战犯分身出来的火纹犯鹏哥）

1、请记住：所有角色都是可以加入的！一般来说条件是：雇佣并出击达到一定次数，角色能力达到一定程度，此外部分角色还需要特定的条件，比如弓箭手伊斯特巴尔的加入条件如下：①6章出击任务之前引发地图剧情“マリーベルφ…”，然后派他出场。战斗结束后发生和索菲的事件；②9章战斗时让他和索菲再次接触，战斗结束后的剧情里会正式加入，此外在11章的剧战役“スコービオン”里，让他和索菲会话后然后捕获索菲的姐姐。战斗结束后还可得到他的专用弓，超级强。2、基本转职条件是：①等级达到10，②武器技能值达到一定程度，基本都是30。如果有一个技能以上值的话则分别需要达到一定程度才可以转职；③部分角色需引发特殊情节，比如您说的塞妮“鸡肋”，就需要在“盗贼与仔马”中由她最后占领者，之后再引发一系列的剧情，最后转职，之后她就可以骑马了，马的性能还不错，比较拉风。除此之外的其余转职方法均在攻略中有详细说明，请自己留意；3、那个高地，在得到小神鸟的灵魂可以飞行的时候就可以过去练级了。龙哥在玩的时候也发现过类似现象，不过这个究竟是不是真与游戏里一天中所处时间段有关还有待研究，个人以为似乎与运气的关系更大。

•找错人•









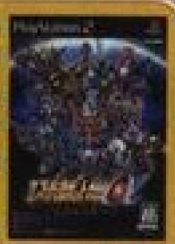
日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

今年暑假的第一个大作集中日马上就要来临了！7月28日将有格兰蒂亚、零和机战三个著名系列的新作品问世，尤其是很让机战饭们期待的新机战作品，更是加入了新机体新人物等，游戏性将会更高。

□责编/无无



PS2

8月4日	死神 被选上的灵魂	BLEACH 選ばれし魂	FTG	S.C.E
8月4日	装甲核心LAST RAVEN	アーマード・コア ラストレイヴン	ACT	FORMSOFTWARE
8月4日	太鼓达人·动画主题曲大合集	太鼓の达人 とびっきり！アニメスペシャル	RAG	NAMCO
8月4日	太鼓达人·动画主题曲大合集	太鼓の达人 とびっきり！アニメスペシャル（タタコン同梱）	RAG	NAMCO
8月4日	街头NBA V3	NBAストリートV3	SPG	EA
8月4日	SIMPLE2000系列 武士道+狙击手2	SIMPLE2000シリーズ 2in1 Vol.4 THE武士道逆斬り一代&スナイパー2	ETC	D3P
8月4日	SIMPLE2000系列 紫炎龙+直升机	SIMPLE2000シリーズ 2in1 Vol.5 THEダブル紫炎龙&ヘリコプター	ETC	D3P
8月4日	新世纪GPX2	新世纪GPXサイバーフォーミュラ ロード トゥ ザ インフィニティ2	SLG	Sunrise
8月4日	伊利安的工作室	イリスのアトリエ エターナルマナ Gust Best Price	SLG	GUST
8月4日	强袭机甲部队 攻击直升机	强袭机甲部队 攻击ヘリコプター战记(TAITO BEST)	SLG	TAITO
8月4日	SIMPLE2000系列·我的咖啡屋	SIMPLE2000シリーズ Vol.84 THE 私におまカフェ～きまぐれストロベリーカフェ	ETC	D3P
8月4日	炸弹人世界3	ボンバーマンランド3	ACT	HUDSON
8月4日	超级帕青哥达人8	ぱちんこウルトラセブン パチってちょんまげ达人8	ETC	HACKBERRY
8月4日	★格兰蒂亚3	グランディアIII	RPG	S·E
8月4日	★召唤之夜 黎明之翼	サモンナイト 夜明けの翼	SLG	BANPRESTO
8月4日	★胜利十一人·实况足球9	ワールドサッカーウイニングイレブン9	SPG	KONAMI
8月4日	ATHENS 2004	ATHENS 2004	AVG	SCEI
8月11日	ZOIDS TACTICS	ZOIDS TACTICS	SLG	TOMMY
8月11日	马达加斯加	マダガスカル	ACT	BANDAI
8月11日	机动战士高达SEED DESTINY GENERATION of C.E	机动战士ガンダムSEED DESTINY GENERATION of C.E	SLG	BANDAI
8月11日	SONIC经典合集	ソニック ジェムズコレクション	ETC	SEGA
8月11日	苍之海的多利斯蒂亚·发明工房记	蒼い海のトリスティア ナノカ·フランカ发明工房记	SLG	工画堂
8月11日	苍之海的多利斯蒂亚·发明工房记	蒼い海のトリスティア ナノカ·フランカ发明工房记（初回限定）	SLG	工画堂
8月11日	荣誉勋章·欧陆强袭	メダルオブオナーヨーロッパ强袭	FPS	EA
8月11日	草莓棉花糖	苺ましまろ	AVG	MEDIAWORKS
8月11日	世界最强银星围棋4	世界最强银星围棋II	TAB	MACNORIA
8月11日	KOEI定番·决战2	コーエー定番シリーズ 决战II	SLG	KOEI
8月11日	KOEI定番·钢铁咆哮	コーエー定番シリーズ 钢铁の咆哮	SLG	KOEI
8月11日	KOEI定番·真三国无双2	コーエー定番シリーズ 真三国无双2	SLG	KOEI
8月11日	KOEI定番·超战斗封神	コーエー定番シリーズ 超·バトル封神	SLG	KOEI
8月18日	火影忍者 涡旋忍传	NARUTOナルト うずまき忍伝	ACT	BANDAI
8月18日	SEGA AGES 2500系列·龙之力量	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.18 ドラゴンフォースシリーズ	SLG	SEGA
8月18日	式神之城·七夜月幻想曲	式神の城 七夜月幻想曲	STG	KIDS STATION
8月25日	拉姆内·玻璃瓶映出的大海	ラムネ ガラスびんに映る海	SLG	INTERCHANEL
8月25日	胜利赛驹7	Winning Post7	SLG	KOEI
8月25日	胜利赛驹7·白金限定	Winning Post7 プレミアムBOX	SLG	KOEI
8月25日	TAITO的记忆·下卷	タイトーメモリーズ 下巻	ETC	TAITO
8月25日	SIMPLE2000系列·世界名作剧场问答	SIMPLE2000シリーズ Vol.85 THE 世界名作剧场クイズ	ETC	D3P
8月25日	未来少年柯南	未来少年コナン	ACT	D3P
8月25日	宿远传说	テイルズ オブ レジェンディア	RPG	NAMCO
8月25日	COWBOY BEBOP 追忆的夜曲	カウボーイビバップ 追忆の夜曲	ACT	BANDAI
8月25日	COWBOY BEBOP 追忆的夜曲·初回限定	カウボーイビバップ 追忆の夜曲·初回限定	ACT	BANDAI
8月25日	双恋岛·危机誕生	双恋岛 恋と水着のサバイバル	AVG	MEDIAWORKS
9月1日	特技人	STUNTMAN	ACT	ATARI
9月1日	格斗之夜·第2回合	ファイトナイト ラウンド2	SPG	EA
9月1日	公主制造4	プリンセスメーカー4	AVG	JENEKS
9月1日	第三帝国兴亡记2	第三帝国兴亡记2	SLG	MARIONET
明阳	巫女舞·永远的思念	巫女舞～永远の想い～	AVG	KID
明阳	东京巴士案内2	东京バス案内2	ETC	SUCCESS
明阳	ONE PIECE大乱斗	ファイティングフォーONE PIECE	ACT	BANDAI
明阳	真·三国无双4 猛将传	真·三国无双4 猛将传	ACT	KOEI
9月15日	真·三国无双4+猛将传白金典藏装	真·三国无双4+真·三国无双4猛将传プレミアムBOX	ACT	KOEI
9月15日	极上生徒会	极上生徒会	ACT	KONAMI
9月15日	MOTO GP4	MOTO GP4	RAC	NAMCO
9月15日	Panorama Luminary	リアライズ-Panorama Luminary-	AVG	INTERCHANEL
9月25日	必杀里稼业	必杀里稼业	ACT	元气
9月25日	雷电3	雷电3	SHG	TAITO
9月25日	WRC3	WRC3	RAC	SPIKE
9月25日	F1 2005	フォーミュラワン2005	RAC	SCEI
9月25日	遥远的时空中3 十六夜记	遥远的时空中3 十六夜记	AVG	KOEI
9月25日	遥远的时空中3 十六夜记+遥远的时空中3合集装	遥远的时空中3 十六夜记+遥远的时空中3	AVG	KOEI
9月25日	理查德·巴恩斯拉力	リチャード·バーンズラリー	RAC	KIDS STATION
9月29日	水之韵律	水の旋律	AVG	KID
9月29日	兰古瑞萨3	ラングリッサーIII	SLG	TAITO
9月29日	机器人大专家8·闪光告知	スロッターUPコアS 闪光告知 ジャグラースペシャル8	AVG	TORATO
9月29日	TR1:NEW WAVE	エウレカセブン TR1:NEW WAVE	AVG	BANDAI
9月29日	SuperLite 2000系列·Memories off	SuperLite 2000 恋爱アドベンチャー Memories off それから	ETC	SUCCESS
9月29日	SIMPLE2000系列·地球防卫军2	SIMPLE2000シリーズ Vol.81 THE 地球防卫军2	ETC	D3P
9月29日	SIMPLE2000系列·功夫	SIMPLE2000シリーズ Vol.82 THE カンフー	ETC	D3P
9月29日	SIMPLE2000系列·昆虫采集	SIMPLE2000シリーズ Vol.83 THE 昆虫采集	ETC	D3P
明阳	龙珠Z	ドラゴンボールZ スパーキング!	ACT	BANDAI
明电	罗刹-Alternative-	罗刹-Alternative-	SLG	工画堂
10月27日	DUEL SAVIOR DESTINY	DUEL SAVIOR DESTINY	ACT	ARUKEMIT
10月27日	玛莉+艾莉的工作室	アトリエ マリー+エリー～ザールブルグの炼金术师1+2～	RPG	GASTO
10月27日	Memories Off5	Memories Off #5 とぎれたフィルム	AVG	KID
10月27日	风雨来记2	风雨来记2	AVG	FOGU
10月27日	义经英雄传·修罗	义经英雄传 修罗	ACT	FORM SOFTWARE
10月27日	忍道·戒	忍道 戒	ACT	SPIKE
10月27日	奥特曼·格斗复生革命	ウルトラマン Fighting Evolution Rebirth	ACT	BANDAI
10月27日	★旺达与巨像	ワンダと巨像	ACT	SCEJ
其他	KOF·大蛇篇	ザ·キング·オブ·ファイターズ オロチ篇	ACT	SNKPALYMORE
其他	灵魂能力3	ソウルキャリバーIII	ACT	NAMCO
其他	饿狼传	饿狼传 ブレイクブロウ	ACT	ESP
其他	怪物猎人2	MONSTER HUNTER 2	AVG	CAPCOM
其他	TRAIN SIMULATOR 京成·都营·京急	トレインシミュレータ 京成·都营·京急	SLG	音乐堂
其他	王国之心2	キングダムハーツII	A·RPG	SQUARE·ENIX
其他	The age of infinity	The age of infinity	RPG	SUCCESS
其他	Catan	Catan MMO	TAB	CAPCOM
其他	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
其他	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
其他	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム(暂定)	ACT	BANDAI
其他	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
其他	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
其他	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン イン ザ ダーク-ザ ニュー ナイトメア-	AVG	CAPCOM
其他	★大神	大神	ACT	CAPCOM
其他	学园天堂	学园ヘヴン おかわりっ!	AVG	INTERCHANNEL
其他	家族计划—心之绊—	家族计划—心の绊—	AVG	INTERCHANNEL
其他	枪之心	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
其他	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定)	AVG	角川书店
其他	致命一击	BEAT DOWN	ACT	カプコン
其他	破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
其他	Catan	Catan	ACT	CAPCOM
其他	★新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
其他	高速机动队	高速机动队～World Super Police～	ACT	JAREKO
其他	.hack//G.U.	.hack//G.U.	RPG	BANDAI
其他	GLADIATOR -ROAD TO FREEDOM- REMIX	GLADIATOR -ROAD TO FREEDOM- REMIX	AVG	ERTAIN

XBOX

9月4日	Rapala Pro Fishing	Rapala Pro Fishing	ACT	微软
	Atari Anthology	Atari Anthology	ACT	微软
9月22日	真·三国无双4	真·三国无双4	ACT	KOEI
	格斗之王2003	ザ・キング・オブ・ファイターズ2003	FTG	SNKPALYMORE
其他	安得里安冠军赛2	アンリアルチャンピオンシップ2	ACT	微软
	★忍者龙剑传·BLACK	NINJA GAIDEN Black	ACT	TECMO
	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	虚幻 锦标赛2	Unreal Championship 2	FPS	MICROSOFT
	双狼之王	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S·RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	ハンギーソフトウェア
	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
	RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
	致命一击	BEAT DOWN	ACT	CAPCOM
	RUNEBRID	RUNEBRID	RPG	TAKUYO
	MASTER SLAVE	MASTER SLAVE	RPG	TAKUYO
	永无大陆物语	ネバーランド・サーガ	FTG	IDEAFACTORY

NGC

9月4日	口袋妖怪XD 黑暗旋风	ポケモンXD 闇の旋风ダーク・ルギア	RPG	任天堂
9月11日	荣誉勋章·欧陆强袭	メダルオブオナー ヨーロッパ強襲	FPS	EA
	SONIC JAM大合集	ソニックジェムズ コレクション	ETC	SEGA
	马达加斯加	マダガスカル	ACT	BANDAI
9月18日	格斗之夜·第2回合	ファイトナイト ラウンド2	SPG	EA
9月25日	幻侠乔伊·格斗嘉年华	ビューティフルジョーバトルカーニバル	ACT	CAPCOM
其他	SHADOW THE HEDGEHOG	シャドウ・ザ・ヘッジホッグ	ACT	SEGA
	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	★塞尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A·RPG	任天堂
	星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
	ZOIDS大冲撞	ゾイド フルメタルクラッシュ	RAC	TOMY

GBA

9月4日	B传说! 战斗进化人	B-传说! バトルビーダマン	ACT	ATLUS
	火焰之魂! 炎魂	ファイヤースピリッツ! 炎魂		
	大众软件系列·我的奇异冒险	みんなのSOFT ぼくのカブトクワガタ	AVG	E·T·O
9月11日	马达加斯加	マダガスカル	ACT	BANDAI
	职业麻将·兵	プロ麻雀「兵」GBA	TAB	KARUCHA
	忍者茶茶丸·传承记	じゃじゃ丸Jr. 传承记~ジャレコレもあり候~	ACT	JARECO
9月22日	昆虫之森大冒险!	昆虫の森の大冒险~カブト・クワガタを采ろう!~	SLG	KCB
	国夫君的热血合集1	くにおくん热血コレクション1	ETC	CAPCOM
9月25日	圣诞夜惊魂	NIGHTMARE BEFORE THE CHRISMARS EVE	AVG	D3P
9月28日	马里奥网球	マリオテニスアドバンス	SPG	任天堂
9月29日	旋转破坏者	スクリューブレイカー轰振どりるれろ	ACT	任天堂
9月30日	佛罗蒂亚物语	フロンティア スト リ ズ	AVG	MMV
其他	超级大解谜	みらくる! ばんぞう	AVG	ATULS
	任性家庭	わがままフェアリー (ルモでポン) どきどきメモリアルパニック	SLG	KONAMI
	国夫君的热血合集2	くにおくん 热血コレクション2	ETC	CAPCOM
	国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
	超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	游戏王 デュエル モンスターズ エキスパート3	ETC	KONAMI
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探偵団 紅眼の魔人	AVG	SUCCESS
	REMENTAR GERAD	エレメンタルジェレイド	ACT	TOMY
	飞龙之拳I·II PLUS	飞龙の拳I·II PLUS 激斗の3本入り	ACT	CULTUREBRAIN
	游戏王 DUEL MONSTERS GX	游戏王デュエル モンスターズGX	ETC	KONAMI
	超级火枪英雄	SUPER GUNHEROS	ACT	SEGA
	海贼王 海之梦 BattleEdition	ONEPIECE 海の梦 BattleEdition	FTG	BANDAI
	SONIC冒险3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA

PSP

9月4日	太鼓达人	太鼓の达人ぽ~たぶる	RAG	NAMCO
9月11日	★机动战士高达 基连的野望~基恩的系谱	机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱	SLG	BANDAI
9月22日	老虎伍兹的PGA巡回赛	タイガ ・ウッズ PGA TOUR	SPG	EA
9月18日	胜利十一人9	ワールドサッカーウイニングイレブン9	SPG	KONAMI
其他	PSP PARTY	PSP PARTY	TAB	AKUAPLUS
	新纪幻想	新纪幻想~SSIIアンリミテッドサイド~	SLG	IDEAFACTORY
	天外魔境·第四默世录	天外魔境·第四默世录	RPG	HUDSON
	KARAKURI	KARAKURI	ACT	TECMO
	迷你巴特	ミニバト	AVG	BANDAI
	忍道·焰	忍道·焰	ACT	SPIKE
	炸弹人谜题	ピンボール	PUZ	HUDSON
	★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	Zoo	Zoo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	日本-SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山卡MAX PSP	山卡MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TOM—K	TOM—K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
	幻侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL ENTERTAINMENT
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战帕青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜! 帕青哥宣言	どこでも乐胜! パチスロ宣言	SLG	TECMO
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	危机核心 最终幻想7(暂定)	クライシスコア –ファイナルファンタジーVII–(暂定)	ARPG	SQUARE-ENIX
	遥远的时空中2	遥远かなる时空の中で2	SLG	KOEI
	★怪物猎人PSP	モンスターハンター ポータブル	ACT	CAPCOM
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON
	麻烦世界	トイヘッズ·ワールド	AVG	I·F
	福福岛	福福の岛	AVG	SCE
	超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	SLG	BANPRESTO

NDS

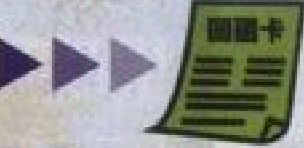
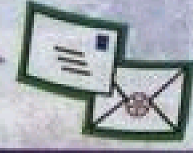
9月4日	口袋甲子园	パワポケ甲子园	SPG	KONAMI
9月8日	JUMP明星大乱斗	ジャンプスーパースターズ	AVG	BANDAI
9月11日	马达加斯加	マダガスカル	ACT	BANDAI
9月22日	恐龙王者决定战	恐龙王者决定战·恐龙グランプリ	ACT	E·T·O
	孤岛冒险	サバイバルキッズ ロストインブル	SLG	KONAMI
	DS方块	パズルボブルDS	PUZ	TAITO
	露娜	ルナ·ジェネシス	RPG	MMV
	★恶魔城·苍月十字架	恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架	ACT	KONAMI
9月25日	TOUCH乐胜帕青哥	タッチDE乐胜! パチスロ宣言 リオデカーニバル	ETC	TECMO
	挖兄破坏者	ディグダグ ディギング ストライク	AVG	NAMCO
9月28日	塔马哥池的快乐商店	たまごっちのプチプチおみせっち	ETC	BANDAI
9月29日	恐龙对战·最强DNA发掘大作战	恐龙对战ダイノチャンプ 最强DNA发掘大作战	ACT	TAITO
其他	三国志DS	三国志DS	SLG	KOEI
	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH! KILLING LOW!	LIVING HIGH! KILLING LOW!	AVG	元气
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	圣剑传说	圣剑传说	A·RPG	SQUARE·ENIX
	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宫のロリータ―	AVG	MEGACYBER
	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂
	★逆转裁判 复苏的逆转	逆转裁判 苏る逆转	AVG	CAPCOM
	冒险王比特 BUSTERS LORD	冒险王ビィト バスターズロード	RPG	BANDAI
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON
	SONIC RUSH	ソニックラッシュ	RAC	SEGA
	KERO7	ケロケロ7	AVG	BANDAI



精彩礼品派送计划急展开！合计100名



参加方法

9.8 最速时间购买电软 ▶▶▶ 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为一百名幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

本期抽奖活动截至时间 **9月1日**（以当地邮戳为准）

A 原版真三国无双3手办
（随机获取任意一款）



2名

B 死神魂玩偶



1名

C EVA T恤



2名

D 迷你写真
（随机获取任意一款）



10名

E 火影忍者新撰组头带
（随机获取任意一款）



7名

F 火影忍袋
（随机获取任意一款）



4名

G 火影挂饰一套



2名

H SEED笔袋



17名

I 死亡笔记磁铁电话本



25名

J NANA手机绳



15名

K 死神魂笔袋



10名

L 猎人X猎人钥匙扣



5名

162期中奖者名单

◆A类 真三国无双3手办
浙江省 郑煜遐　北京市 严　鹏

◆C类 网王休闲帽
北京市 白景楠　江苏省 吴布恩

◆D类 魂玩偶
广东省 梁焕波

◆E类 原版高达
上海市 王天愚　吉林省 赵　越

◆G类 哈罗手机链
陕西省 任梦遥　新　疆 曹　山
辽宁省 王震宇　广东省 林进谋
江苏省 王　尧　江苏省 张　充

◆H类 SEED手机来电闪
江苏省 王腾旌　河北省 陈　伟
四川省 王胜楠　黑龙江省 赵宇
浙江省 胡旭佳

◆I类 钢炼小方巾
四川省 罗　毅　山东省 陈　宇
黑龙江省 孙维兹

◆J类 KERORO军曹零钱包
湖北省 龙梦成　宁夏省 孙晓伟

◆L类 火影铅笔
河北省 肖　遥　广东省 林丽霞
吉林省 刘司梅　上海市 莉子悦
其他奖项未能一一列出，敬请谅解。


口袋迷
PoKé FaN 2
超值定价:18元
光盘赠品大抽奖一个不少
更多详细情报留意下期广告
日本原装口袋限定NDS
口袋迷独家提供大抽奖
《口袋迷》第三辑即将上市
现全面接受邮购
邮购时请注明"口袋迷2" 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取


YouDong NET
游动中国